

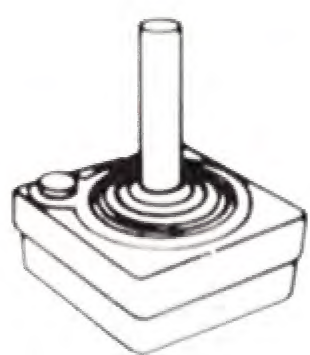
1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

16

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

MAZE CRAZE™





Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™. Be sure the controllers are firmly plugged into the LEFT and RIGHT CONTROLLER jacks at the rear of your ATARI Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.

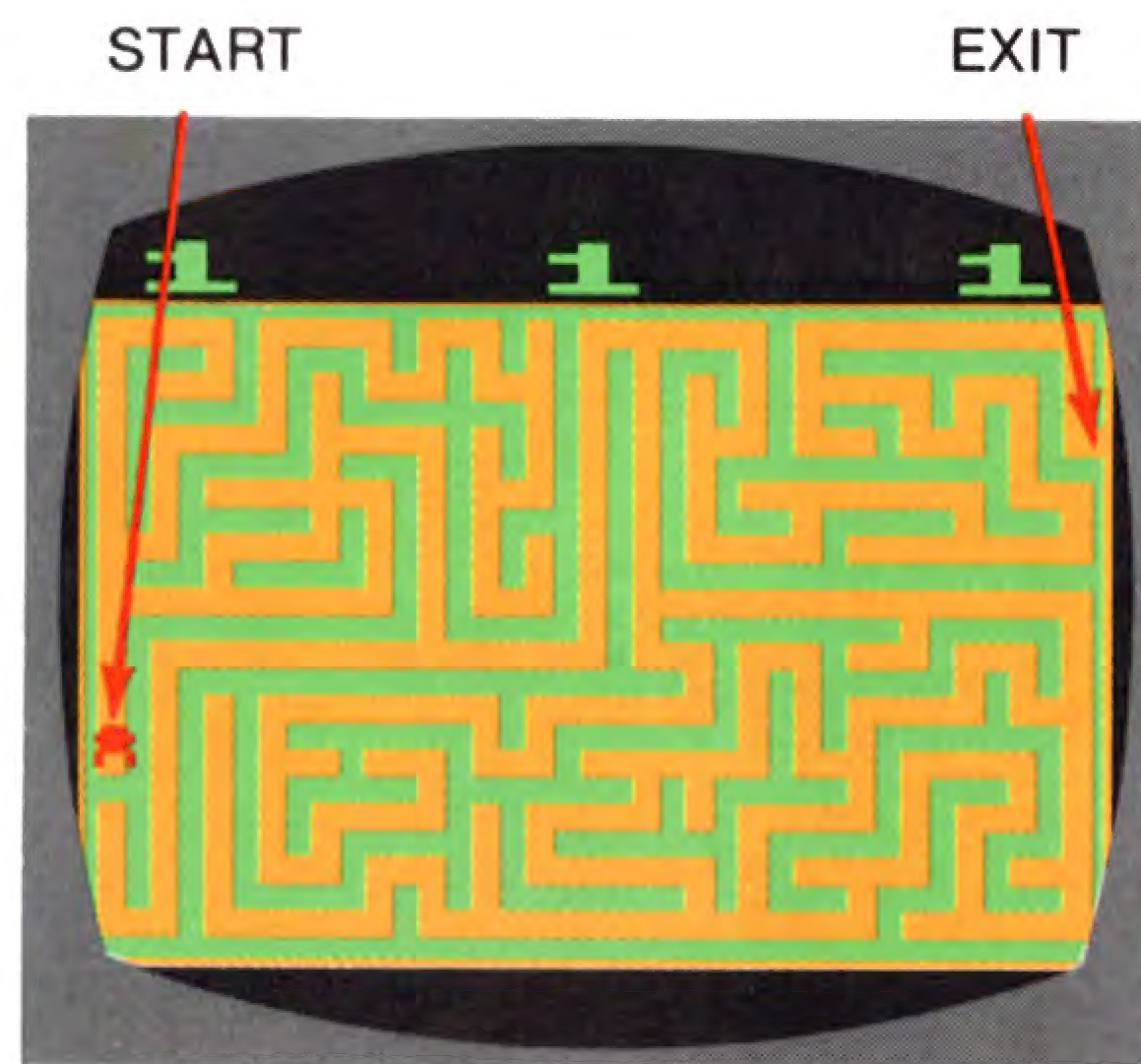
See Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual for further details.

NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing a Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

GAME OBJECTIVE

Each player* controls a blue or red cop. Your cop's beat is a maze of city blocks, and you must move the cop from the left side of the maze to the exit on the right, as shown in the diagram.

*MAZE CRAZE™ may be played by one player, depending on the game number you're playing. See GAME VARIATIONS and the Game Matrix to determine whether anything has to happen to a second player in order for you to exit the maze and end the game.



USING THE CONTROLLERS

To move your cop, push the Joystick forward, backward, left or right.

Press the red controller button to:

- Select a new maze for the game you've just completed.
- Use the features offered in some games. (see the GAME VARIATIONS section for a detailed breakdown of these features)

TO BEGIN PLAY

game select switch

Use this switch to select the number of the game, visibility and speed you wish to play.

game reset switch

Use this switch to start game play, to choose a different maze for the game you've selected, or to see an invisible maze before you exit.

right and left difficulty switches

In the **a** position, your cop moves at the same speed as the robbers. In the **b** position, your copy moves faster than the robbers. The left player uses the **left difficulty** switch; the right player used the **right difficulty** switch.

GAME PLAY

You're a cop confronting danger and suspense as you and your opponent wind your way across the city blocks. The first player to reach the exit on the right side of the maze wins the game.

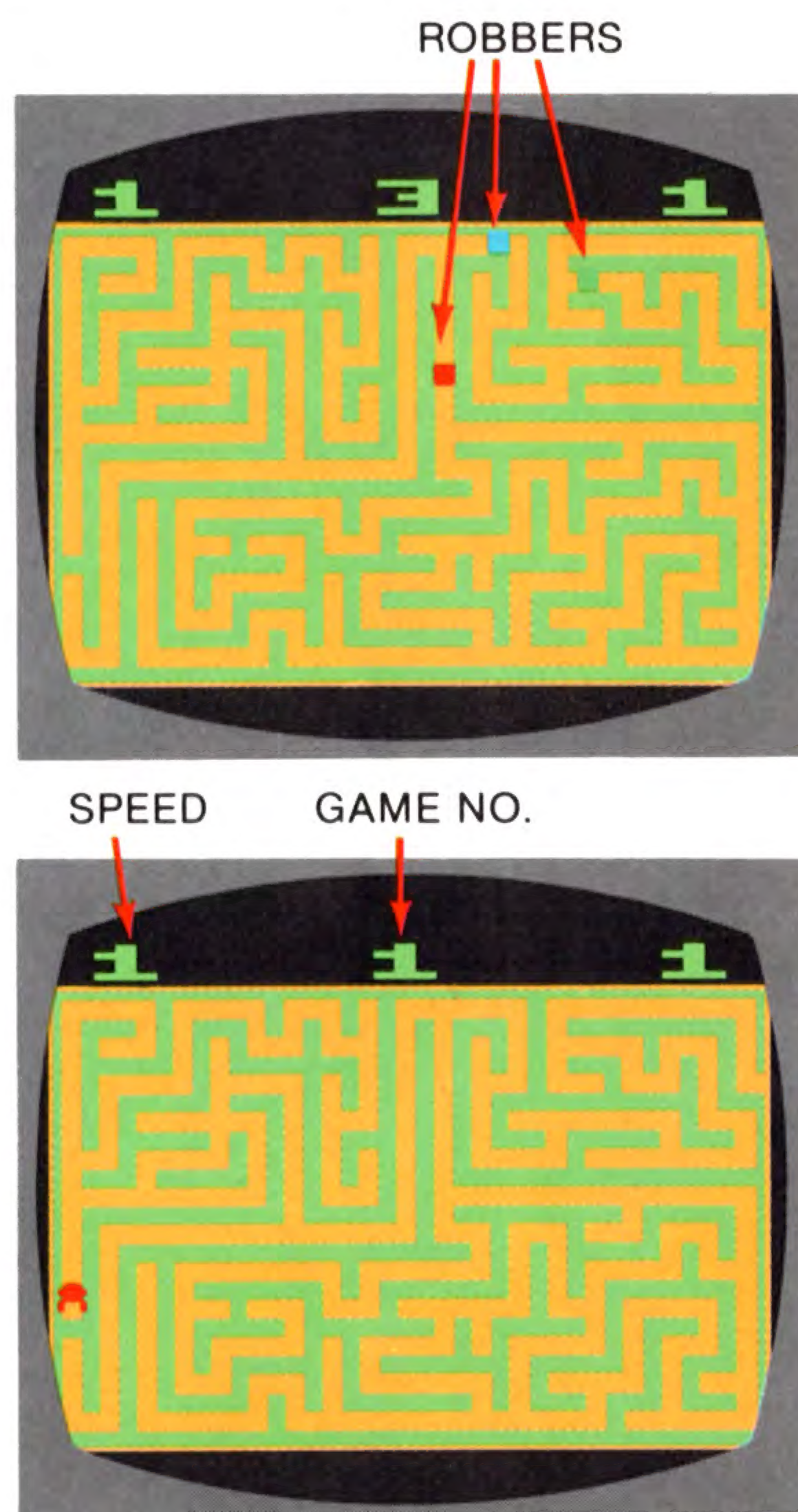
Throughout the game you may encounter armed robbers, blockades, and other obstacles to prohibit you from finishing your beat.

You'll hear the footsteps of cops, as well as the sound effects when someone bumps into a deadend, or the special sound effects when someone exits from a maze. You'll also experience the unique sound that occurs when a robber captures a cop!

The number at the top center of the playfield represents the game number.

Speed

How fast can your cop react to danger? The number at the top left side of the playfield represent the speed at which cops and robbers travel:



1. medium
2. fast
3. slow
4. calculatngly slow

Visibility

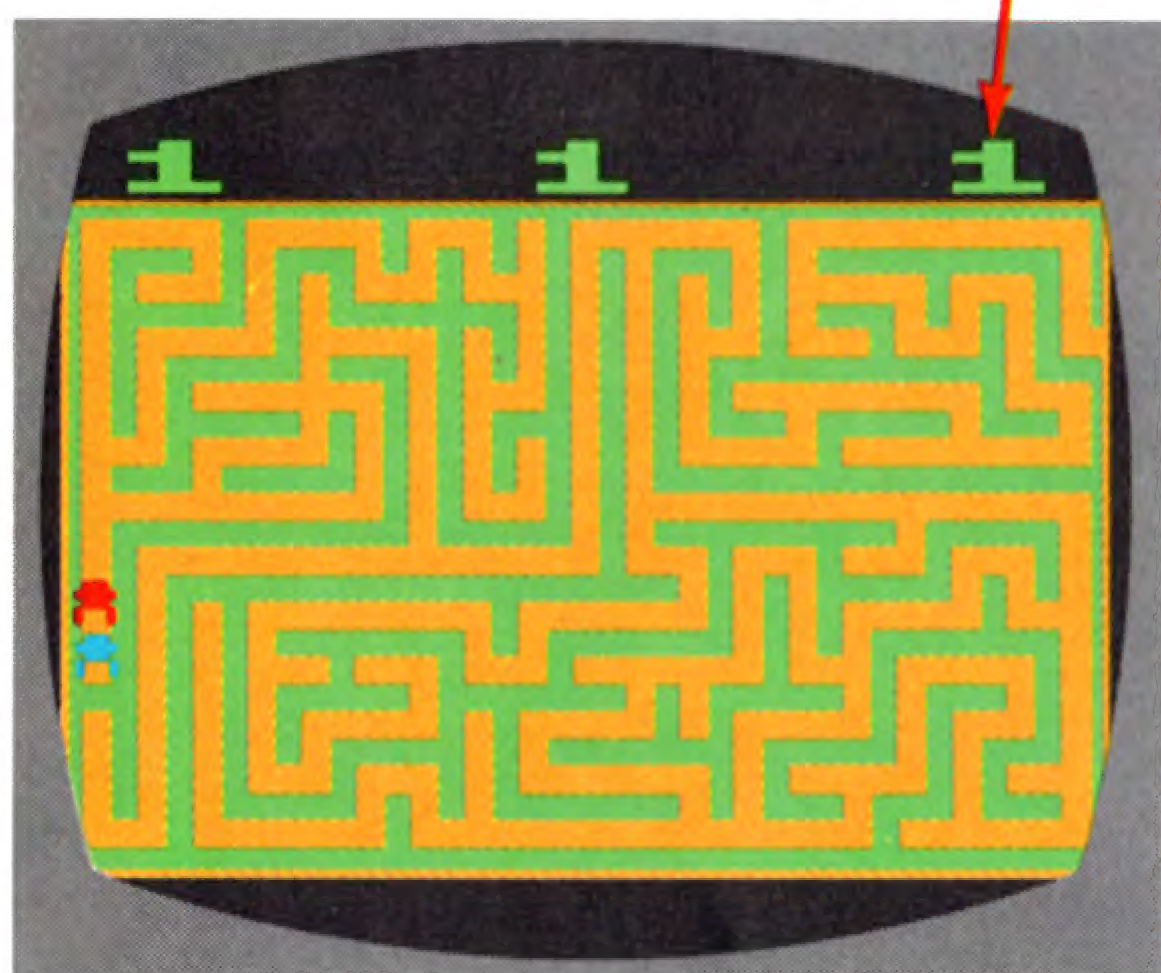
During some games, all or some of the city blocks may suffer blackouts. The top right number on the screen represents the amount of the maze you can see during a game:

1. Straight forward action with all of the maze visible throughout the game.
2. A small portion of the maze is invisible.

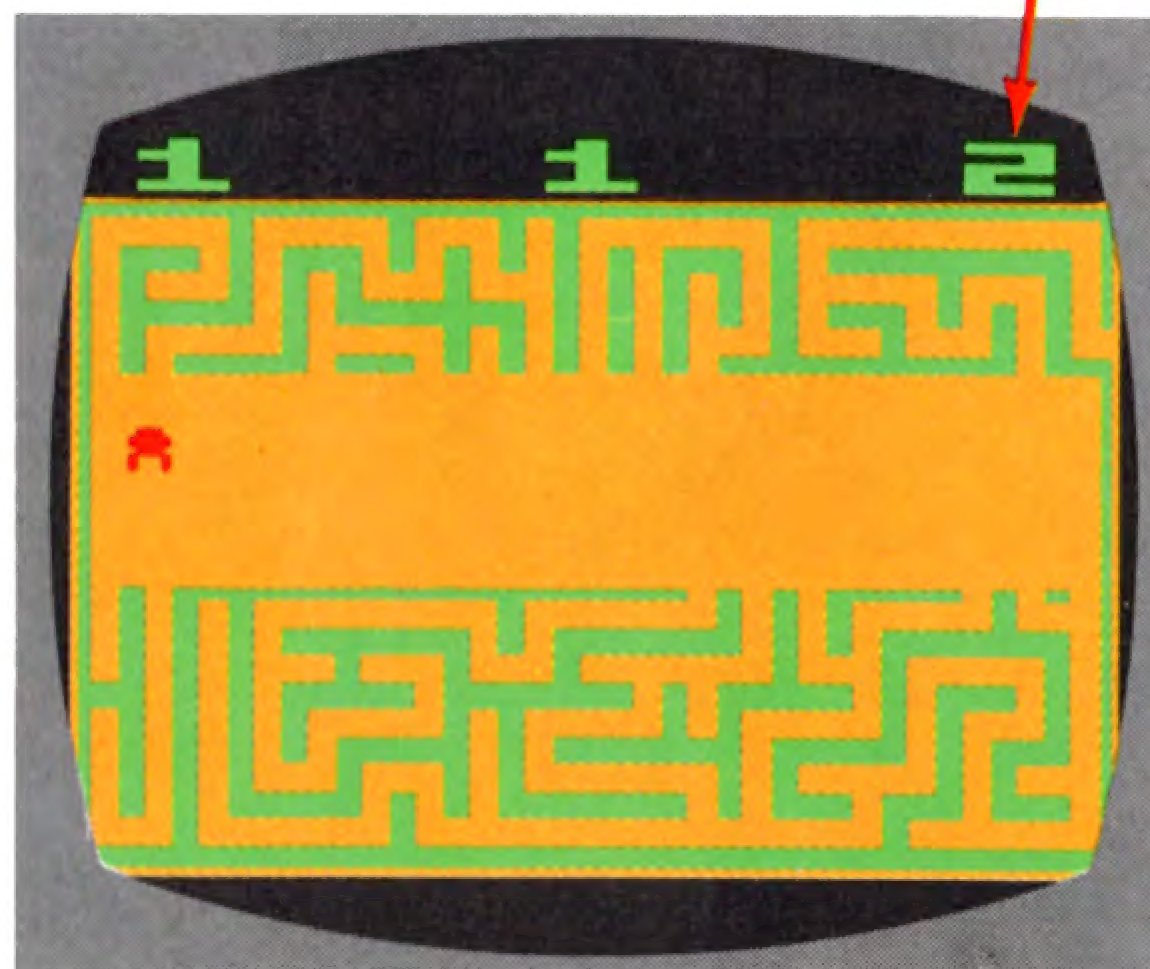
3. Danger increases with a large portion of the maze invisible.
4. The ultimate in suspense with all of the maze invisible.

When a cop exits any of the invisible mazes, the maze appears on the screen. To select a game number, speed and visibility, press the game select switch. All of the available game numbers and visibility numbers will appear for each speed beginning with speed number one. Continue to press the switch until the combination of speed, game and visibility you desire appears at the top of the screen.

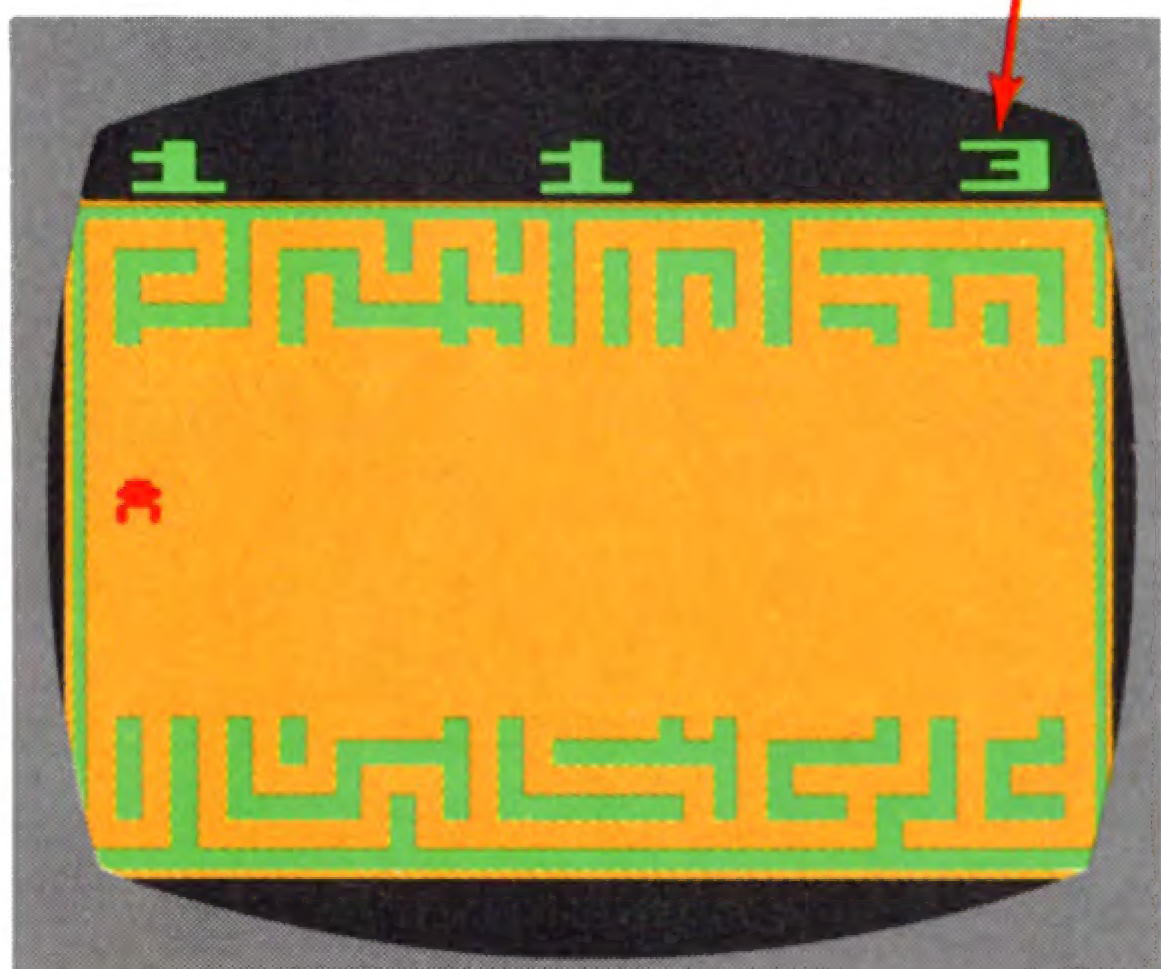
VISIBILITY



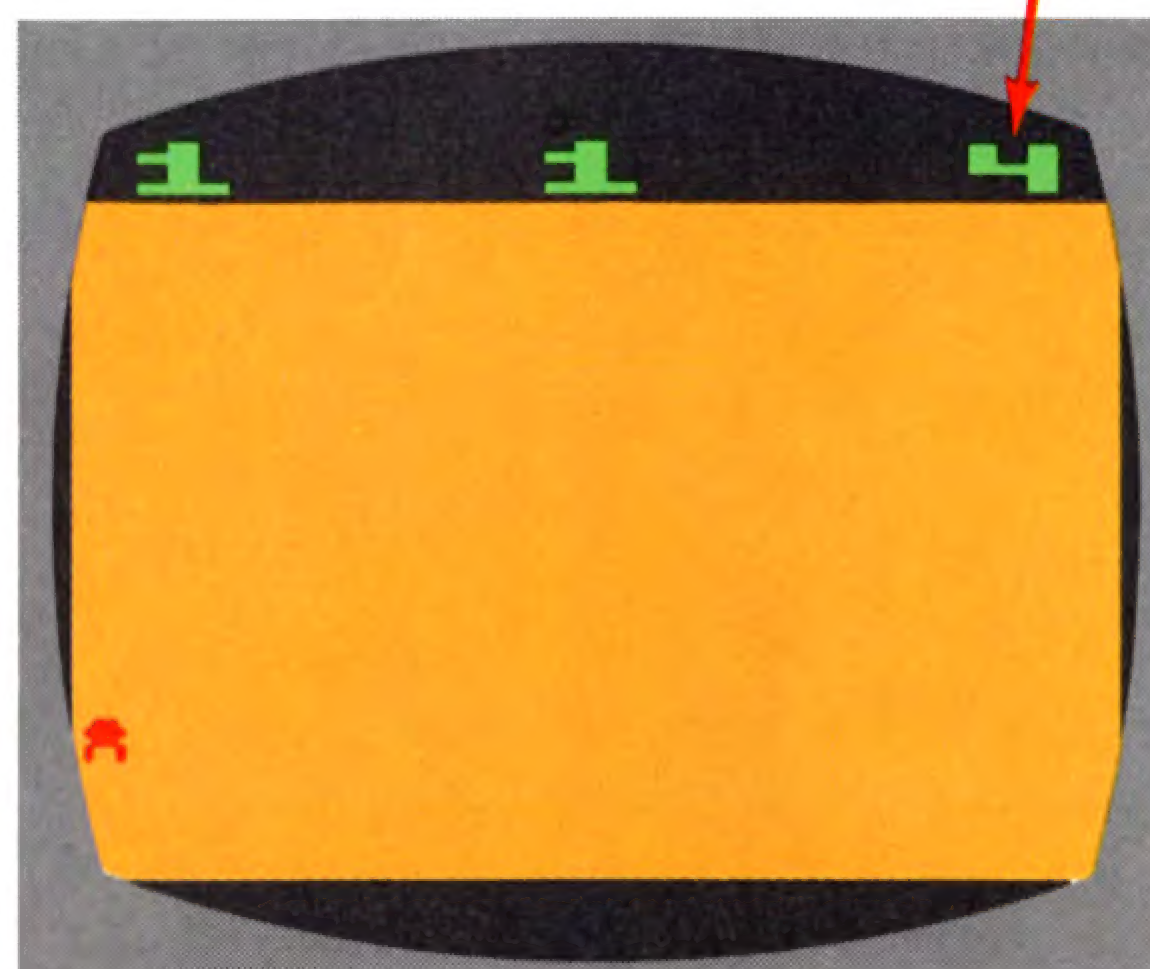
VISIBILITY



VISIBILITY



VISIBILITY



GAME VARIATIONS

Each game offers different variations or features which can assist or hinder you in finding your way out of the maze.

CAPTURE - You must become a hero and capture three robbers before you win the game. To do this, move your cop toward the robber and make contact. During games that feature **CAPTURE**, color coded bars appear for each player at the top of the screen. Each time you capture a robber, the appropriate bar disappears. (Blue bar = blue robber)

2, 3 OR 5 ROBBERS - Depending on the game you're playing, two, three or five robbers appear on the right side of the screen. They will be lurking around corners waiting for you. If they touch you, you automatically are knocked out of the game and lose.

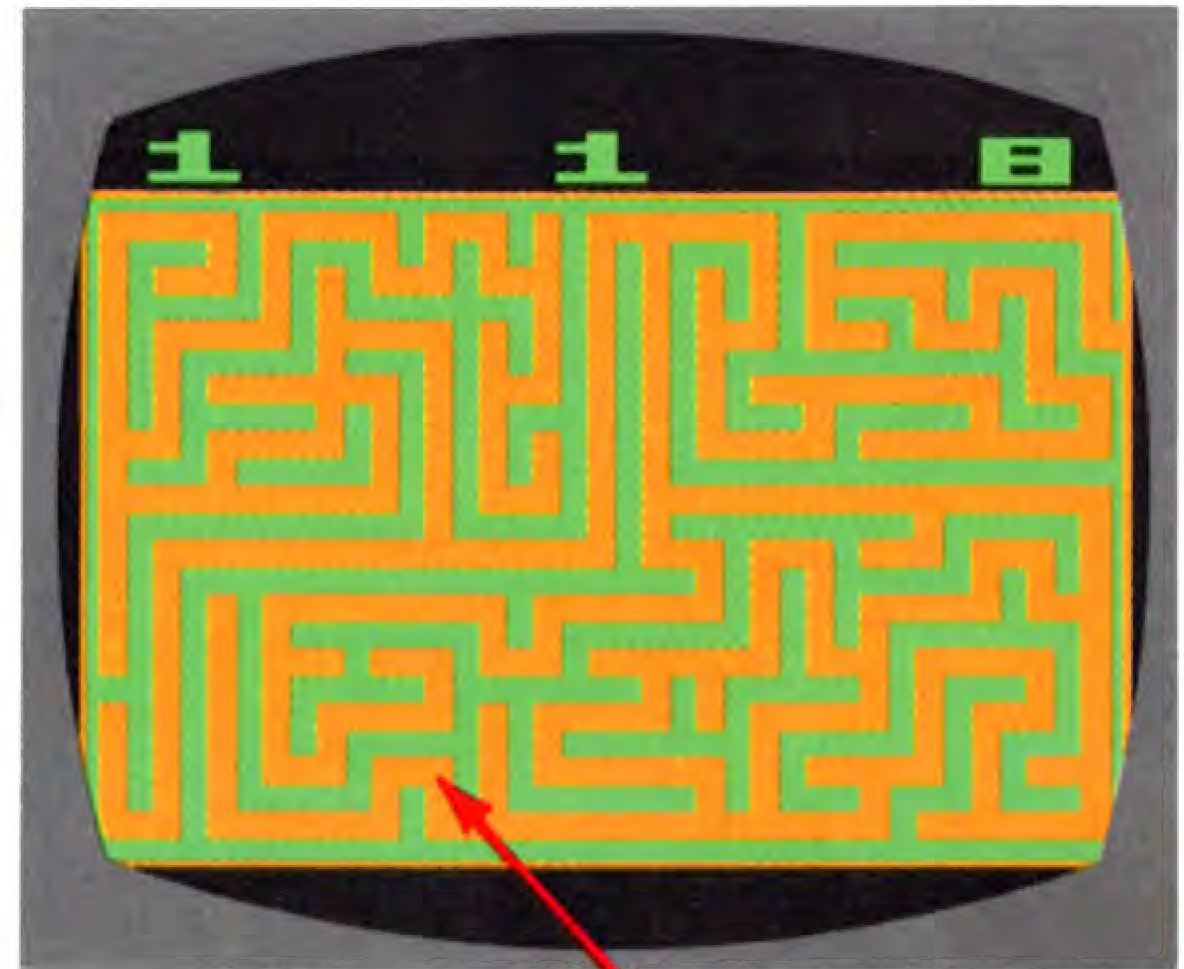
WOUNDS - You're paralyzed after robbers touch you. Only after a few moments will you regain strength, and then you can gradually move at your normal speed.

NOTE: A wounded cop continues to move in the same direction that he was headed when wounded. Only at the next intersection can you change the cop's direction.

TERROR - Your cop cannot exit the maze until your opponent is knocked out of the maze by robbers.

BLOCKADE - Confuse your opponent by leaving a blockade

resembling a deadend in the maze. He can go through it, of course, but blockades can be useful strategy. Press the red controller button to leave a blockade. When you set up a new blockade, the previous one disappears.



BLOCKADE

AUTOMATIC PEEK - This is your way out of the darkness! During invisible mazes or blackouts, the computer flashes the complete maze on the screen every few seconds. Try to recognize the way out before your opponent.

PLAYER PEEK - During invisible games, a player can peek at the complete maze by pressing the red controller button. The maze remains on the screen momentarily.

SCOUTS - During invisible mazes, your cop has a partner or scout who moves ahead of him. The scout randomly leads the way, but you are free to ignore his suggestions.

NOTE: All of the 16 MAZE CRAZE games have four visibility options. Games 6 and 7 feature additional variations. Game 6 with visibility 1 is a 5 ROBBERS Game Variation. Game 6 with all other visibilities is a PLAYER PEEK Game Variation. Game 7 with visibility 1 combines

the 5 ROBBERS and TERROR Game Variations. Game 7 with all other visibilities is a SCOUTS Game Variation. All other games allow you to choose your visibility options. See Game Matrix for game variations.

GAME NO.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16															
	Visibility 1				Visibility 2, 3, 4				Visibility 1				Visibility 2, 3, 4			
2 ROBBERS																
CAPTURE																
3 ROBBERS																
5 ROBBERS																
AUTO PEEK																
PLAYER PEEK																
WOUNDS																
BLOCKADE																
TERROR																
SCOUTS																

16 JEUX VIDEO

MAZE CRAZE™



Avec cette cassette Atari, utilisez les commandes à manettes. Enfoncez la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil. Celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de

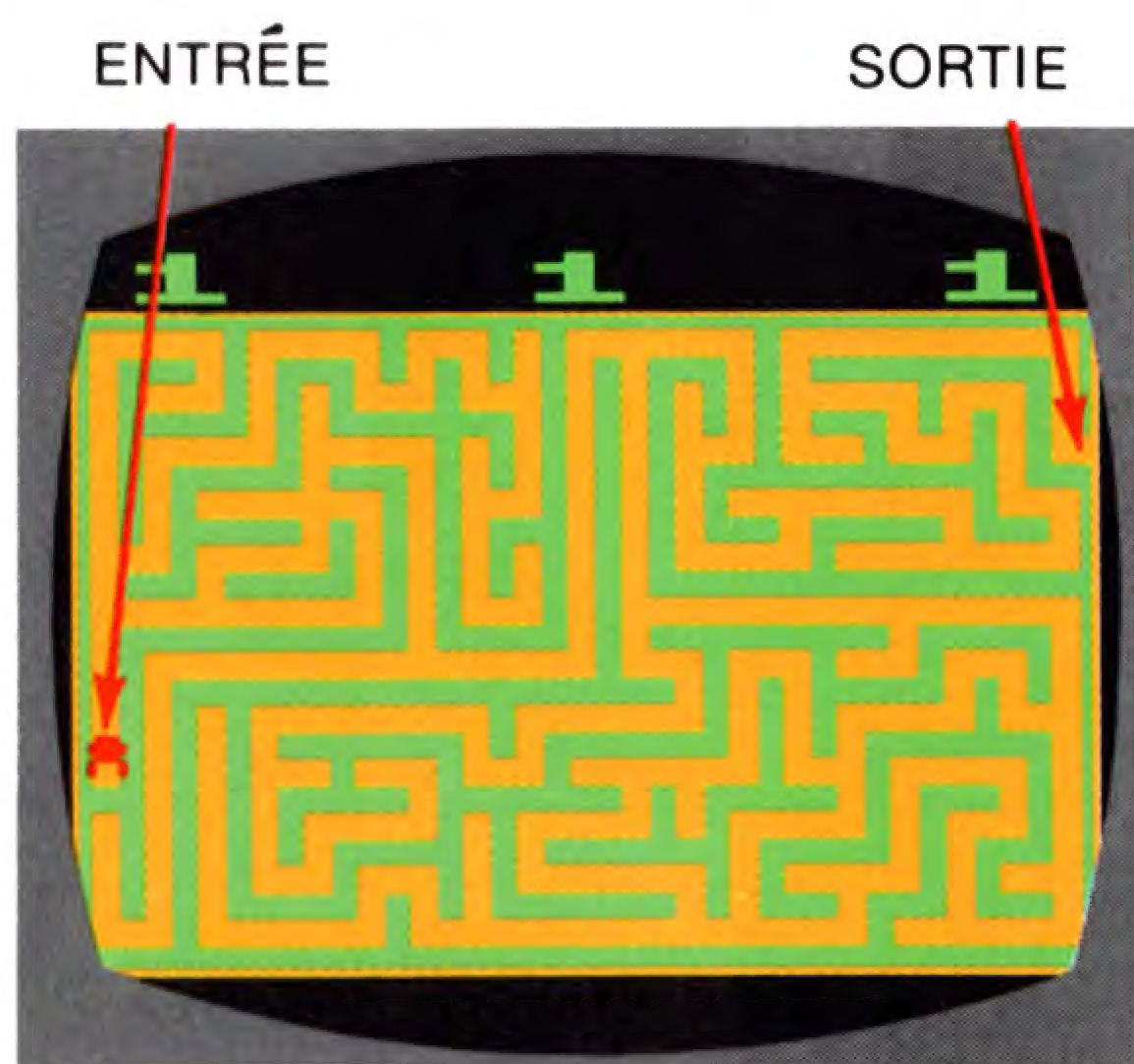
télévision. *Pour plus de détails reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System.*

N.B.: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System Atari.

OBJECTIF DU JEU

Chaque joueur commande un gendarme bleu ou rouge. Le lieu des exploits de votre gendarme est un dédale de rues. Vous devez déplacer votre gendarme à partir de l'entrée du labyrinthe, du côté gauche de l'écran, jusqu'à la sortie, du côté droit (Cf. diagramme).

Le MAZE CRAZE se joue à un ou deux joueurs selon les jeux. Vous trouverez plus loin un descriptif des variantes du jeu.



UTILISATION DES COMMANDES

Pour déplacer votre gendarme, actionnez le levier vers l'avant, vers l'arrière (c'est-à-dire vers vous), vers la gauche, vers la droite. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour:

- Choisir un nouveau labyrinthe
- Sélectionner une des variantes du jeu (voir plus) loin

DEBUT DU JEU

Utilisez la touche de sélection **GAME SELECT**, qui vous donne le numéro du jeu, la visibilité et la vitesse choisies.

Appuyez sur la touche de remise à zéro, **GAME RESET**, pour commencer la partie, pour choisir un nouveau labyrinthe dans le jeu que vous avez sélectionné, et avant de sortir, rendre visible un labyrinthe qui était plongé dans le noir.

Les sélecteurs de difficulté droit et gauche

En position A

Votre gendarme se déplace à la même vitesse que les voleurs.

En position B

Il va plus vite qu'eux.

Le joueur de gauche utilise la touche de gauche **LEFT**, le joueur de droite, la touche droite **RIGHT**.

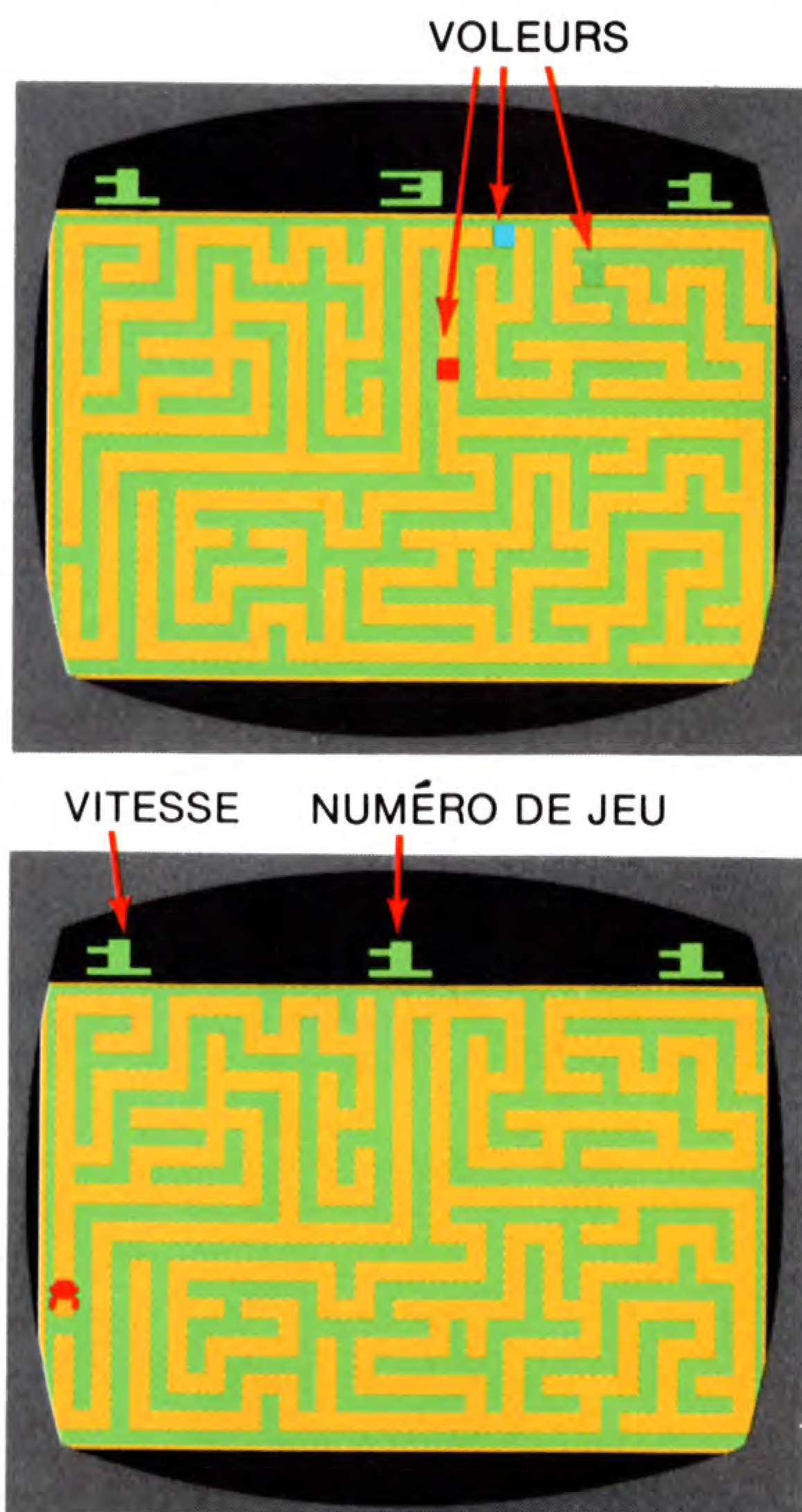
LE DEROULEMENT DU JEU

Vous voilà gendarme, à la recherche de votre adversaire. Vous vous frayez tous deux un chemin dans la dédale des rues. Le premier qui atteint la sortie, du côté droit, gagne la partie.

Tout au long de la partie vous pouvez rencontrer des voleurs armés, des obstacles de toutes sortes destinés à vous empêcher d'atteindre votre objectif.

Vous allez entendre le bruit des pas des gendarmes et le bruit particulier qui se produit quand on heurte le fond d'un cul-de-sac, ou encore le signal sonore qui prévient que quelqu'un sort du labyrinthe. Vous allez connaître l'étrange sensation d'entendre le bruit que fait le voleur qui attrape un gendarme.

Le numéro qui apparaît en haut au centre de l'écran correspond au numéro du jeu.



Vitesse

Quel est le temps de réaction au danger de votre gendarme? Le numéro qui apparaît en haut à droite de votre écran correspond à la vitesse à laquelle se déplacent gendarmes et voleurs.

- | | |
|-------------|-----------------------|
| 1 - moyenne | 3 - lente |
| 2 - rapide | 4 - lente et calculée |

Visibilité

Au cours de certains jeux, toute ou une partie de la ville est plongée dans le noir. Le numéro qui apparaît en haut à droite de l'écran représente la portion de labyrinthe que vous pourrez voir pendant la partie.

- 1 - L'action se déroule d'un bout à

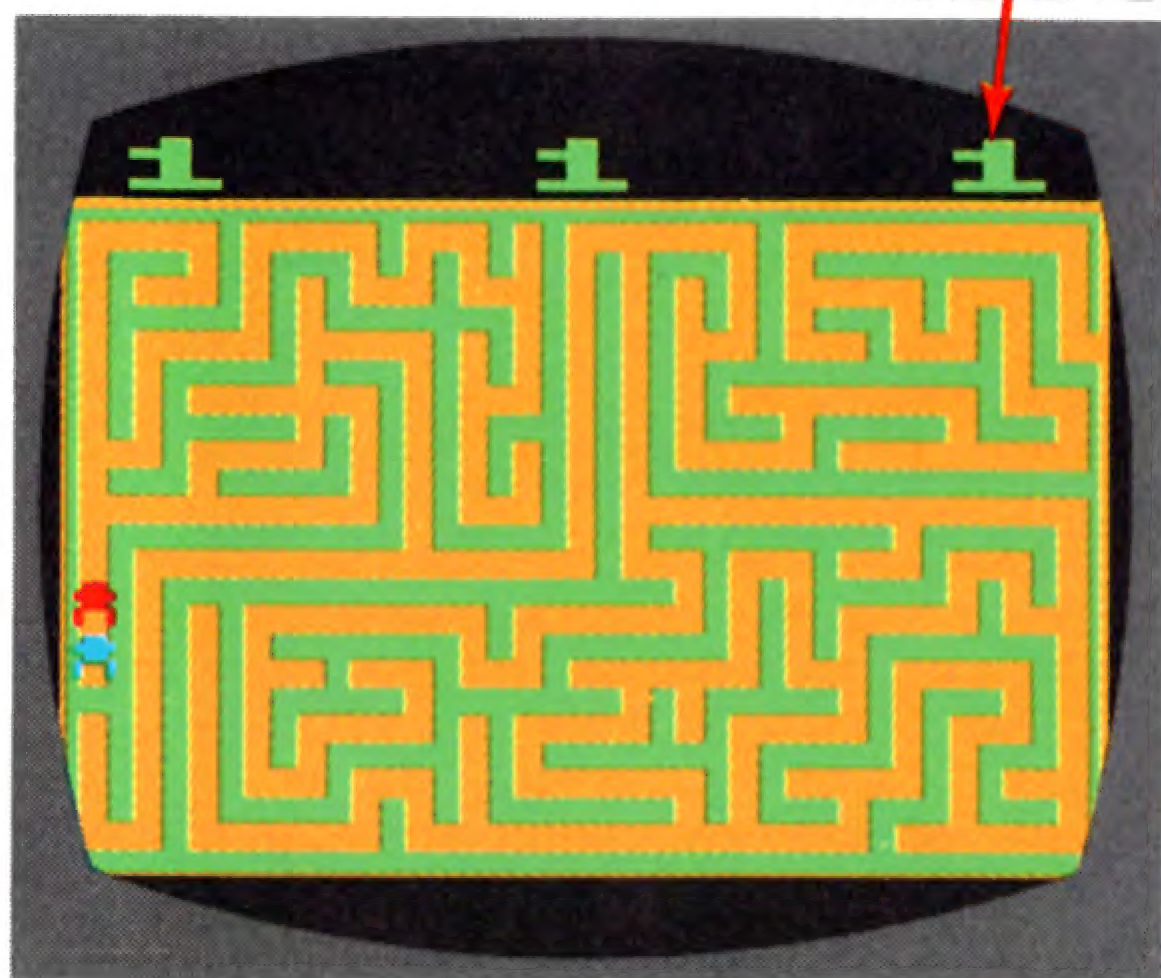
l'autre dans un labyrinthe éclairé.

- 2 - Une faible partie du labyrinthe n'est pas visible.
- 3 - Le danger augmente car une grande partie du labyrinthe est dans le noir.
- 4 - Suspense total: Le labyrinthe est totalement invisible.

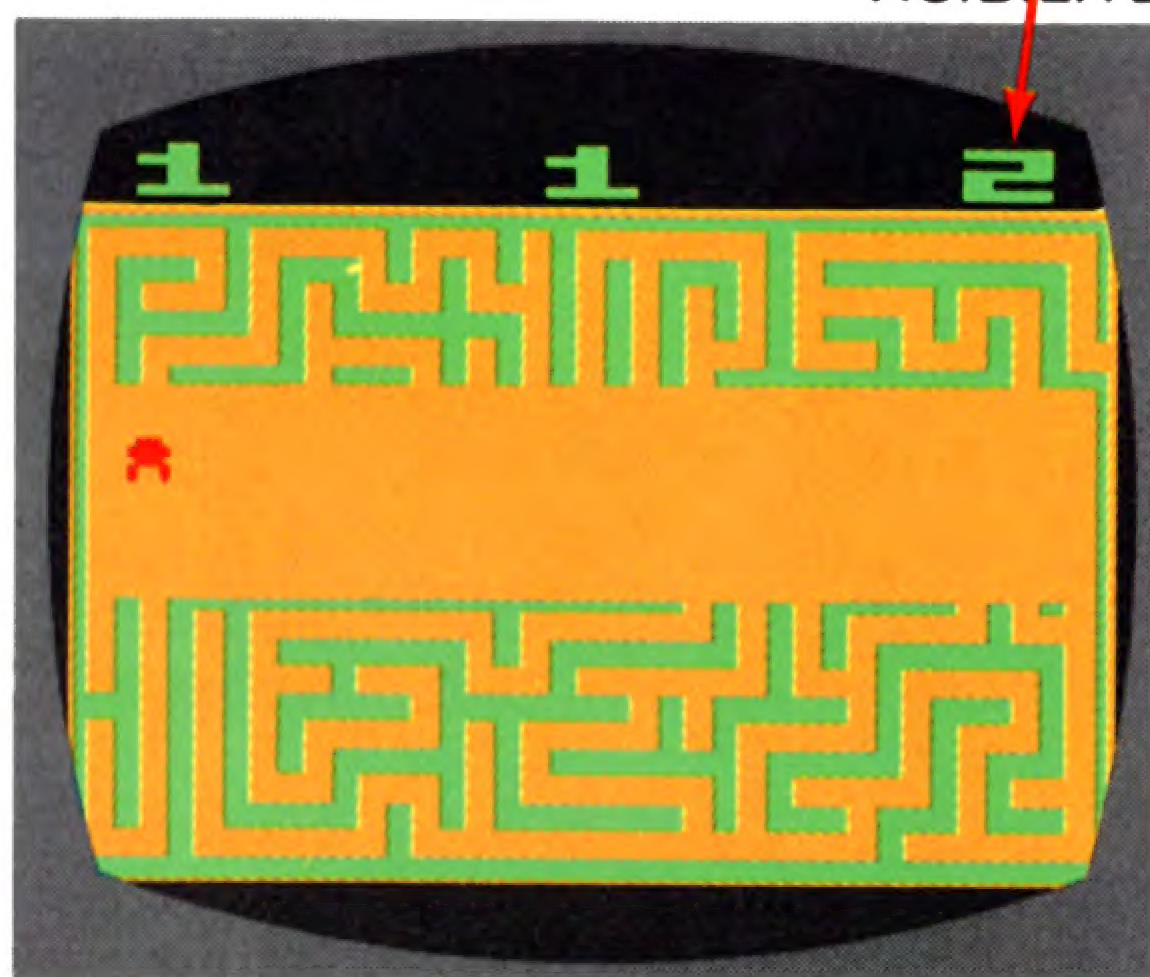
Quand un gendarme réussit à sortir d'un labyrinthe plongé dans le noir, le labyrinthe réapparaît sur l'écran.

Pour sélectionner un numéro de jeu, la vitesse et la visibilité, appuyez sur le sélecteur de jeu, **GAME SELECT**.

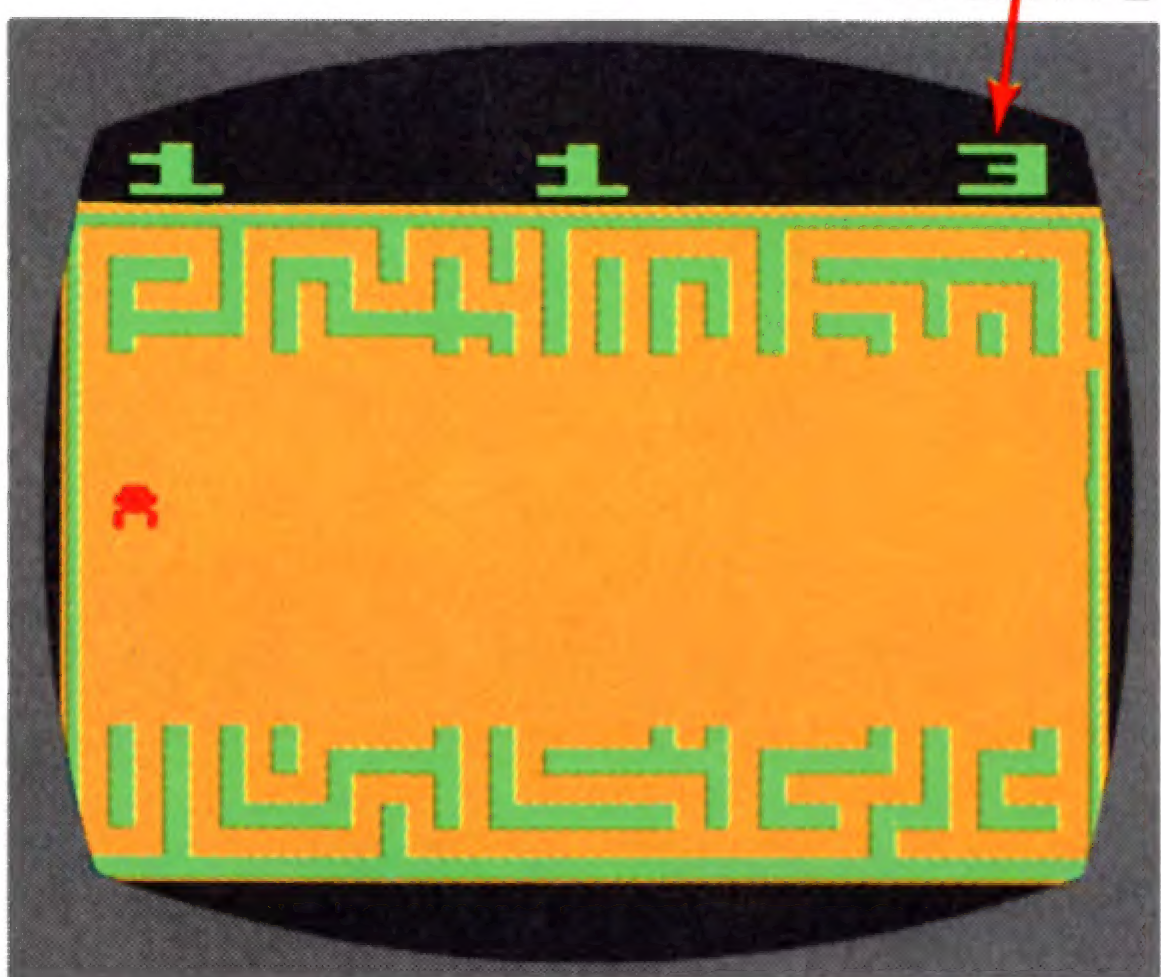
VISIBILITÉ



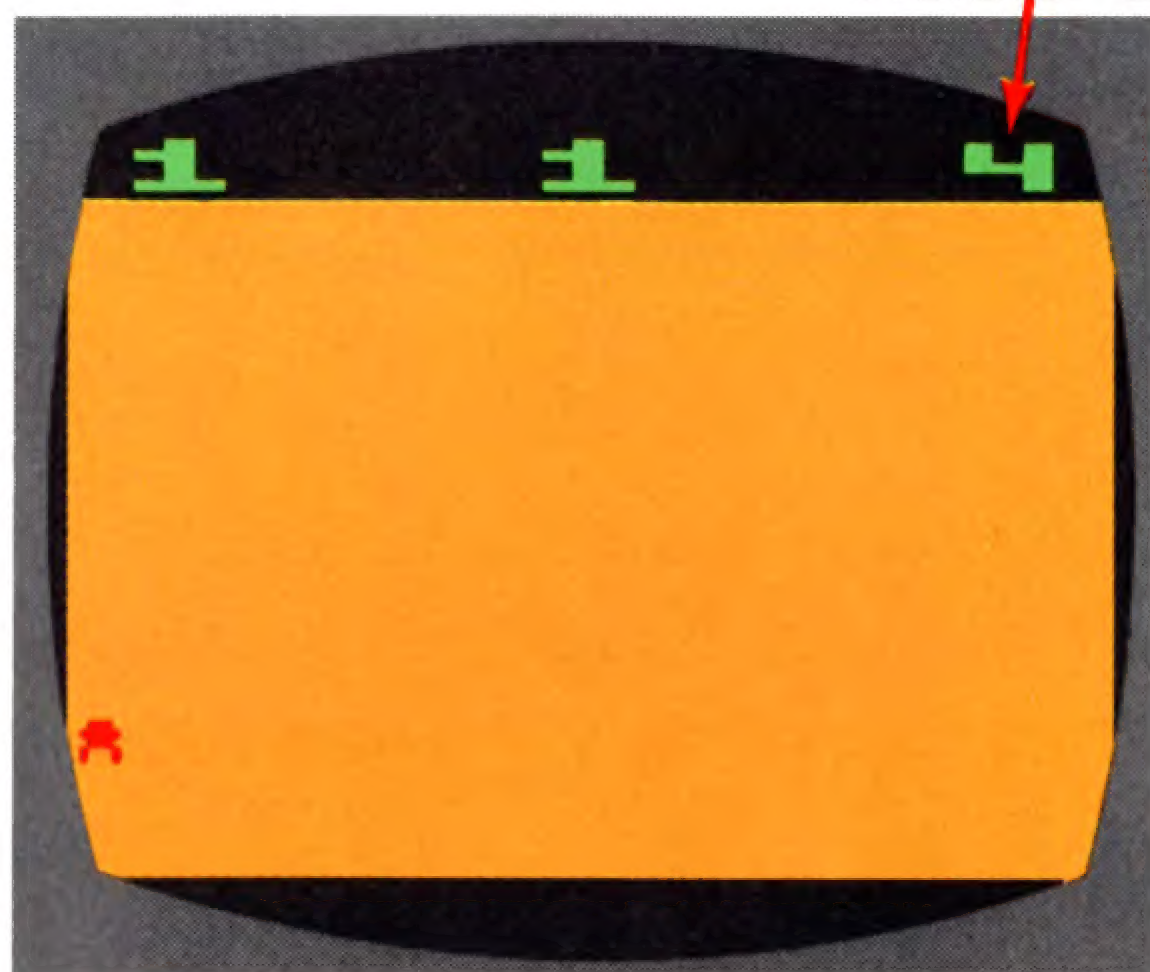
VISIBILITÉ



VISIBILITÉ



VISIBILITÉ



Tous les numéros des jeux et les chiffres de visibilité et vitesse correspondants, en commençant par le numéro 1, défilent tant que

vous maintenez la pression sur la touche. Continuez jusqu'à obtention de la combinaison de chiffres qui vous convient.

VARIANTES DE JEUX

Chaque jeu offre diverses caractéristiques qui peuvent vous aider ou vous retarder à trouver votre route dans le labyrinthe.

CAPTURE - Vous devez vous conduire en héros et capturer trois voleurs avant de gagner la partie. Pour cela, déplacez votre gendarme vers le voleur que vous lui faites toucher. Dans ces jeux où domine l'élément capturé, des barres de couleurs différentes pour chaque joueur apparaissent en haut de l'écran. Chaque fois que vous capturez un voleur la barre appropriée disparaît (barre bleue pour voleur bleu).

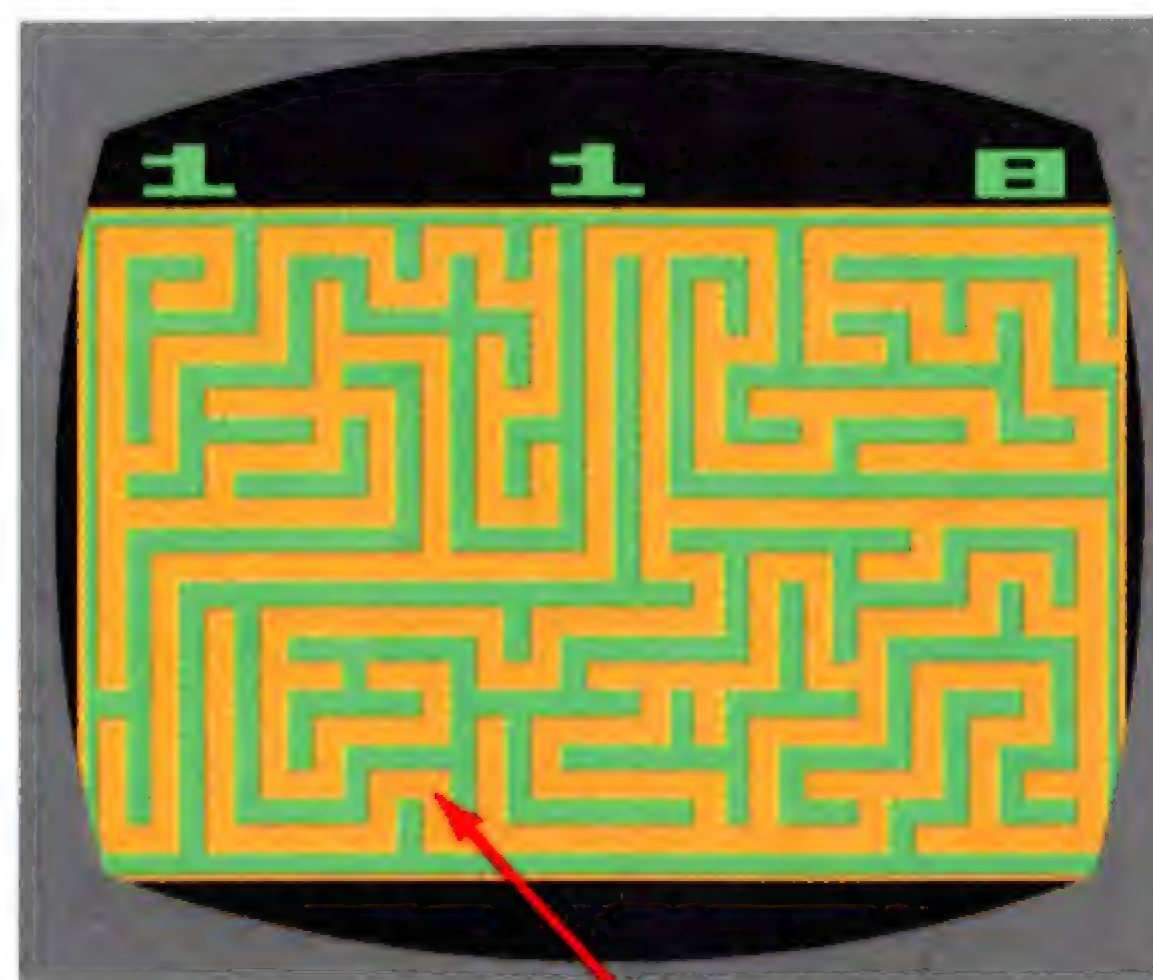
2- 3- OU 5 VOLEURS - Selon le jeu sélectionné, deux, trois ou cinq voleurs apparaissent sur le côté droit de l'écran. Ils vous quettent, tapis dans les coins. S'ils vous touchent, vous êtes automatiquement éjecté du jeu et vous perdez la partie.

BLESSURES — Tant que les voleurs vous touchent, vous êtes paralysé. Ce n'est qu'après quelques instants que vous reprenez vos forces. Vous reprenez alors progressivement votre vitesse de déplacement.

N.B.: Un gendarme blessé garde la direction de déplacement qui était la sienne quand il a été touché. Ce n'est qu'à l'intersection suivante que vous pouvez changer sa direction.

TERREUR - Votre gendarme ne peut sortir du labyrinthe que lorsque votre adversaire en est éjecté par les voleurs.

OBSTACLES — Trompez votre adversaire en dressant un obstacle qui évoque un cul de sac. Il peut bien sûr traverser cet obstacle, mais cette tactique peut être payante.



OBSTACLE

Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour créer un obstacle. Quand vous dressez un nouvel obstacle, le précédent disparaît.

ECLAIRS AUTOMATIQUES - Votre seule chance dans l'obscurité. Dans les jeux qui comportent la caractéristique d'invisibilité, l'ordinateur, à quelques secondes d'intervalle, éclaire par instant l'écran vous permettant ainsi de retrouver votre chemin avant votre adversaire.

ECLAIRS CONTROLES PAR LES JOUEURS — Dans les jeux comportant l'invisibilité, un joueur peut éclairer l'écran en appuyant sur le bouton rouge de la commande. Le labyrinthe apparaît alors sur l'écran, juste un instant.

ECLAIREUR — Dans les jeux comportant l'invisibilité, votre gendarme est accompagné d'un éclaireur qui le précède. Celui-ci

montre le chemin au hasard. Vous êtes libre d'ignorer ses suggestions.

N.B.: Les sieze jeux de MAZE CRAZE comportent quatre options de visibilité. Les jeux 6 et 7 offrent des variantes. Le jeu 6 avec la visibilité 1 offre 5 voleurs. Le jeu 6 avec d'autres chiffres de visibilité, comporte des éclairs contrôlés par les joueurs. Le jeu 7 avec la visibilité 1 combine 5 voleurs et la terreur. Le jeu 7 avec d'autres chiffres de visibilité comprend des éclaireurs.

Tous le sautres jeux vous permettent de choisir votre option de visibilité. Consultez la matrice de jeu pour connaître les différentes variantes.

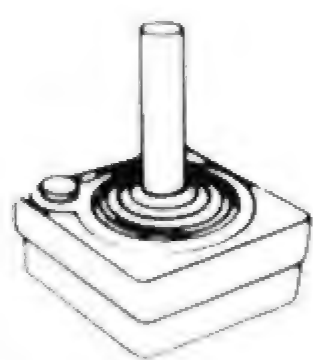
NUMERO DE JEU																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2 VOLEURS																
CAPTURE																
3 VOLEURS																
5 VOLEURS																
ECLAIRS AUTOMATIQUES																
ECLAIRS PAR JOUEUR																
BLASSURES																
OBSTACLE																
TERREUR																
ECLAIREURS																

Visibilité 1
Visibilité 2, 3, 4
Visibilité 1
Visibilité 2, 3, 4

Pas De Variante
De Jue

16 TELE-SPIELE

MAZE CRAZE™



Für dieses **ATARI®** - Spielprogramm die Steuerknüppel-Regler verwenden. Regler müssen fest mit den Buchsen **LINKER** und **RECHTER REGLER** hinten am ATARI Video-Computer-System™ verbunden sein. Regler so halten, daß der rote Knopf nach links oben in Richtung Fernsehschirm zeigt. *Weitere*

Einzelheiten in Abschnitt 3 des Handbuchs für Besitzer von Video-Computer-Systemen.

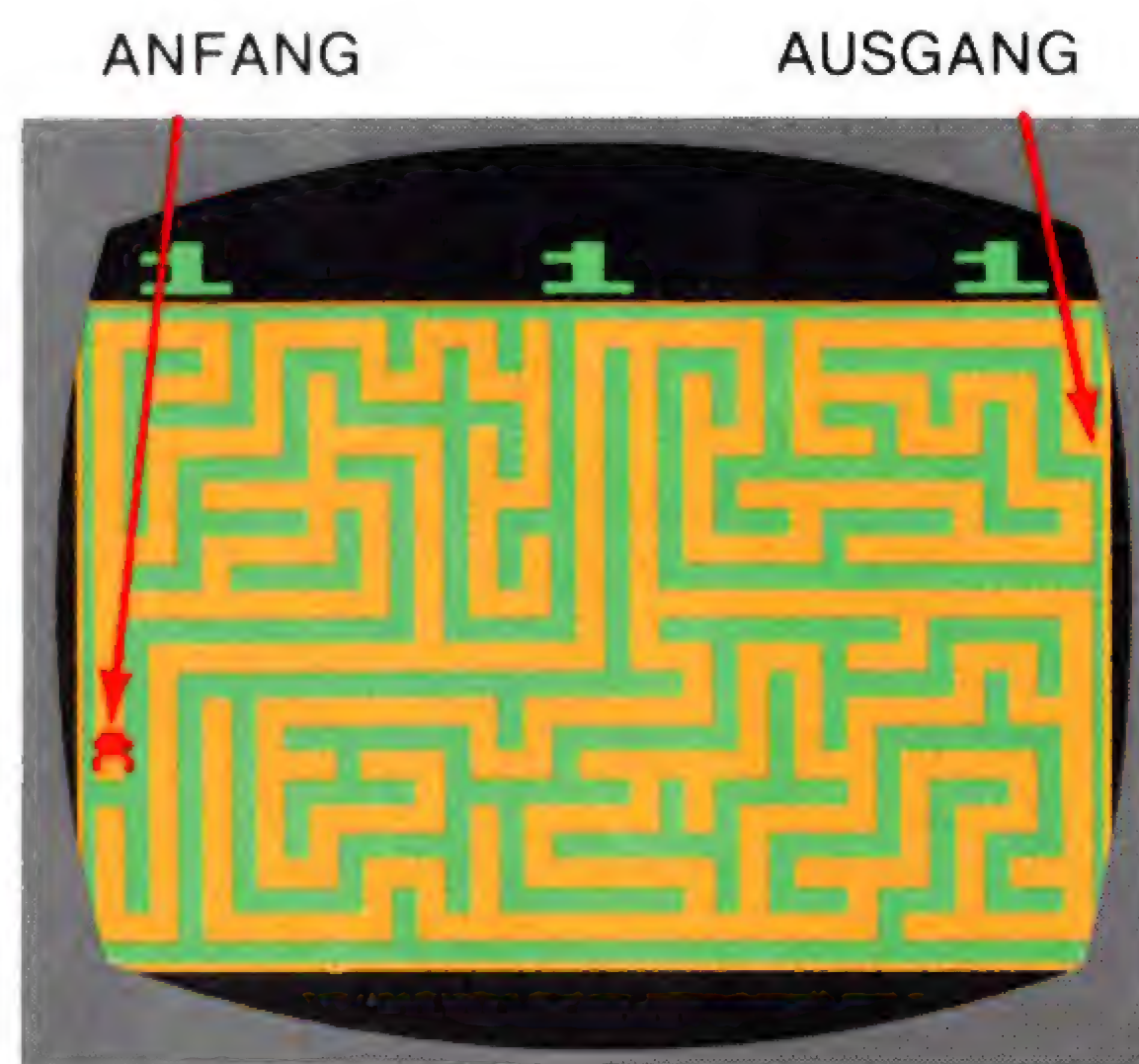
ANMERKUNG: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogramms die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® Video-Computer-Systems bei.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler* steuert einen blauen oder roten Polizisten. Das Revier des Polizisten ist ein Labyrinth von Stadtstraßen, und der Spieler muß seinen Polizisten von der linken Seite des Labyrinths zum Ausgang auf der rechten Seite führen (siehe Abbildung).

***MAZE CRAZE™** kann auch von nur einem Spieler gespielt werden, wenn die entsprechende Spielnummer gewählt wird. Siehe **SPIELVARIATIONEN** und die Spiele-Matrix, um zu erfahren, ob irgendetwas mit einem zweiten Spieler geschehen muß, bevor der eine Polizist aus dem Labyrinth

herausgeführt und das Spiel beendet werden kann.



BETÄTIGUNG DER REGLER

Um den Polizisten zu bewegen, Steuerknüppel nach vorn, nach hinten, nach links oder nach rechts drücken.

Durch Drücken des roten Reglerknopfes kann der Spieler ein

neues Labyrinth für das soeben beendete Spiel wählen; die zu einigen Spielen gehörenden Besonderheiten aktivieren (siehe Abschnitt **SPIELVARIATIONEN** für eine Beschreibung dieser Besonderheiten).

SPIELBEGINN

SPIELWAHL-SCHALTER

Mit diesem Schalter gewünschte Spielnummer, Sichtverhältnisse und Geschwindigkeit einstellen.

RUCKSTELL-SCHALTER

Mit diesem Schalter Spielhandlung beginnen, ein anderes Labyrinth für das gewählte Spiel einstellen oder ein unsichtbares Labyrinth vor dem Verlassen sichtbar machen.

RECHTER UND LINKER SCHWIERIGKEITS-SCHALTER

Bei Stellung *a* bewegt sich der Polizist ebenso schnell wie die Räuber. Bei Stellung *b* bewegt sich der Polizist schneller als die Räuber. Der linke Spieler benutzt den *linken Schwierigkeits-Schalter*, und der rechte Spieler benutzt den *rechten Schwierigkeits-Schalter*.

SPIELHANDLUNG

Der Spieler ist ein Polizist, der Spannung und Gefahren entgegentritt, während er und sein Gegenspieler sich ihren Weg durch die Stadtstraßen suchen. Es gewinnt der Spieler, der als erster den Ausgang auf der anderen Seite des Labyrinths erreicht.

Im Laufe des Spiels gibt es bewaffnete Räuber, Blockaden und andere Hindernisse, die den Polizisten daran hindern, seine Runde zu machen.

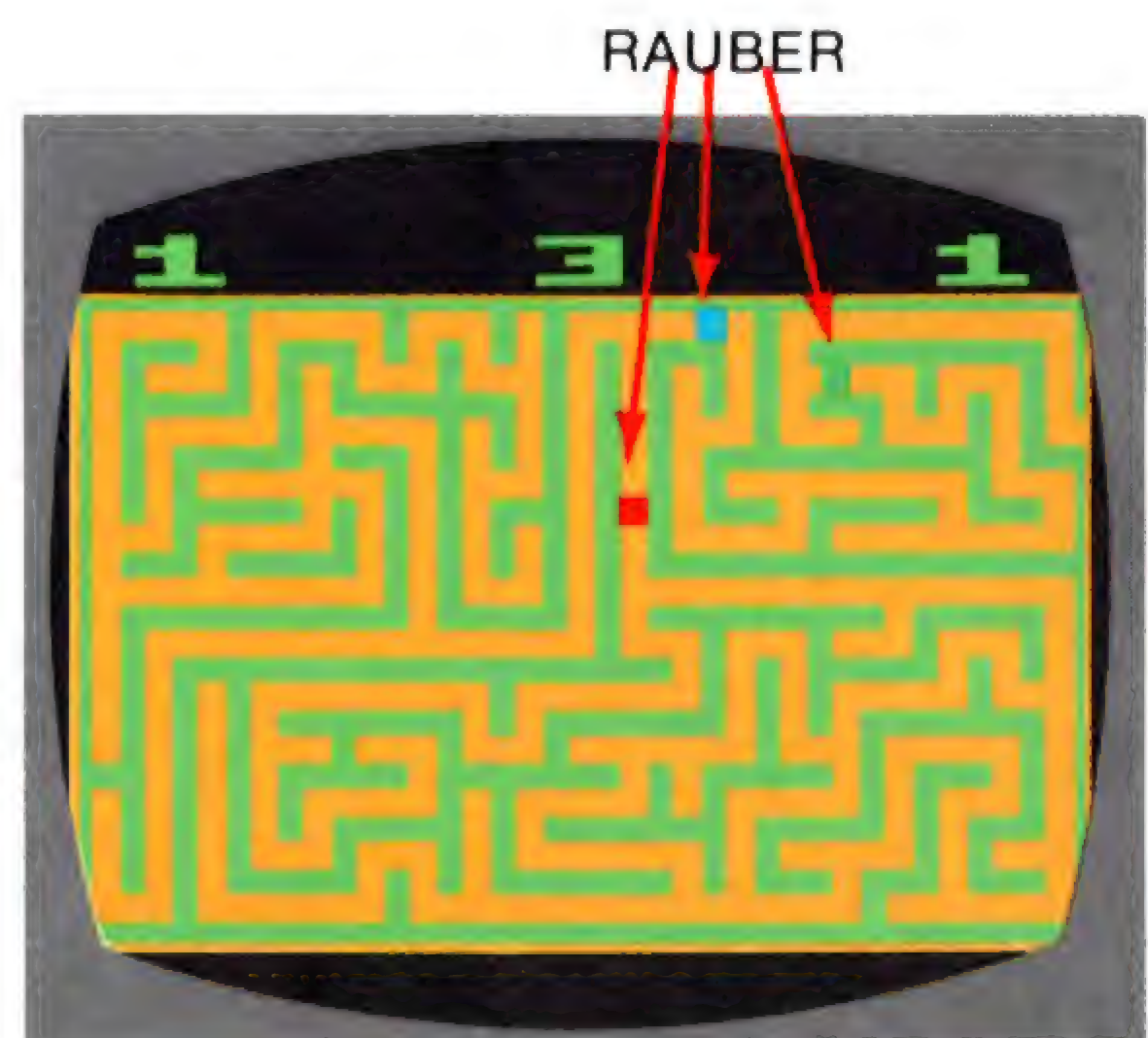
Der Spieler hört die Schritte der Polizisten sowie die Geräusche, wenn jemand gegen das Ende der Sackgasse stößt, und die besonderen Geräuscheffekte, wenn jemand das Labyrinth verläßt. Außerdem hört der Spieler das einmalige Geräusch, wenn ein Räuber einen Polizisten fängt!

Die Zahl oben in der Mitte des Spielfelds zeigt die Spielnummer an.

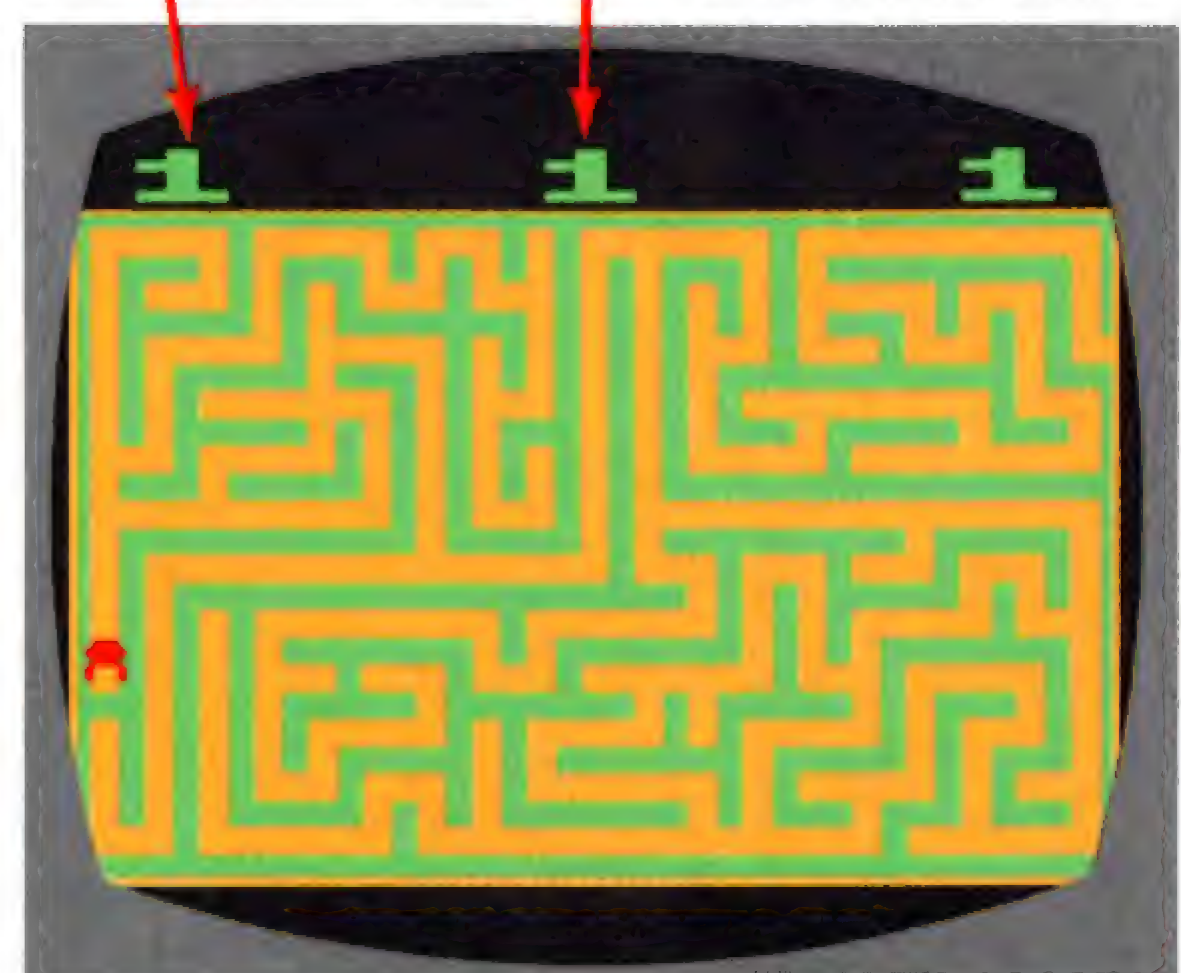
GESCHWINDIGKEIT

Wie schnell kann der Polizist in gefährlichen Situationen

reagieren? Die Zahl links oben im Spielfeld zeigt an, mit welcher



GESCHWINDIGKEIT SPIELNUMMER



Geschwindigkeit sich die Polizisten und Räuber bewegen:

- 1 – mittelschnell 2 — schnell
3 – langsam 4 – berechnend langsam

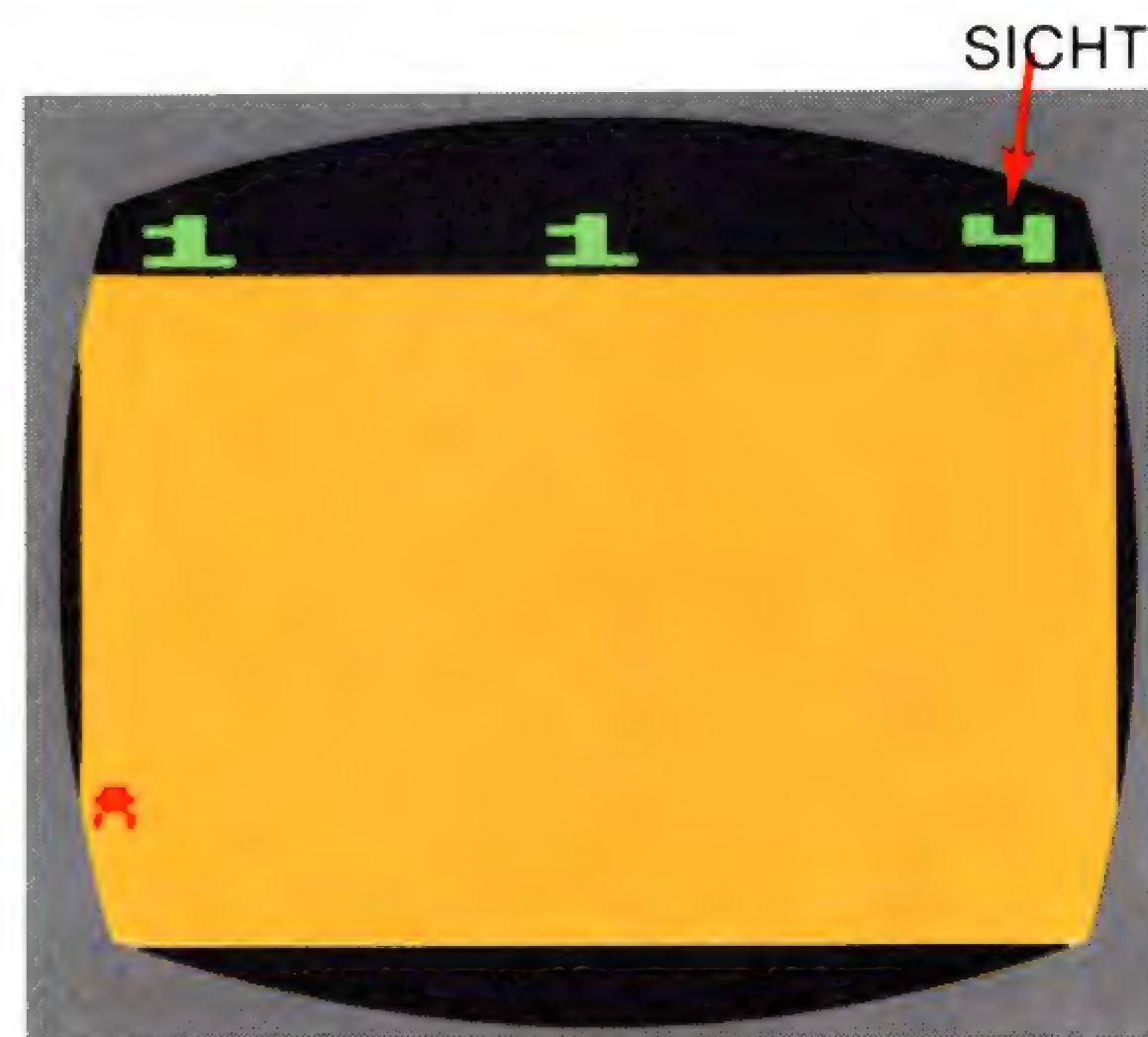
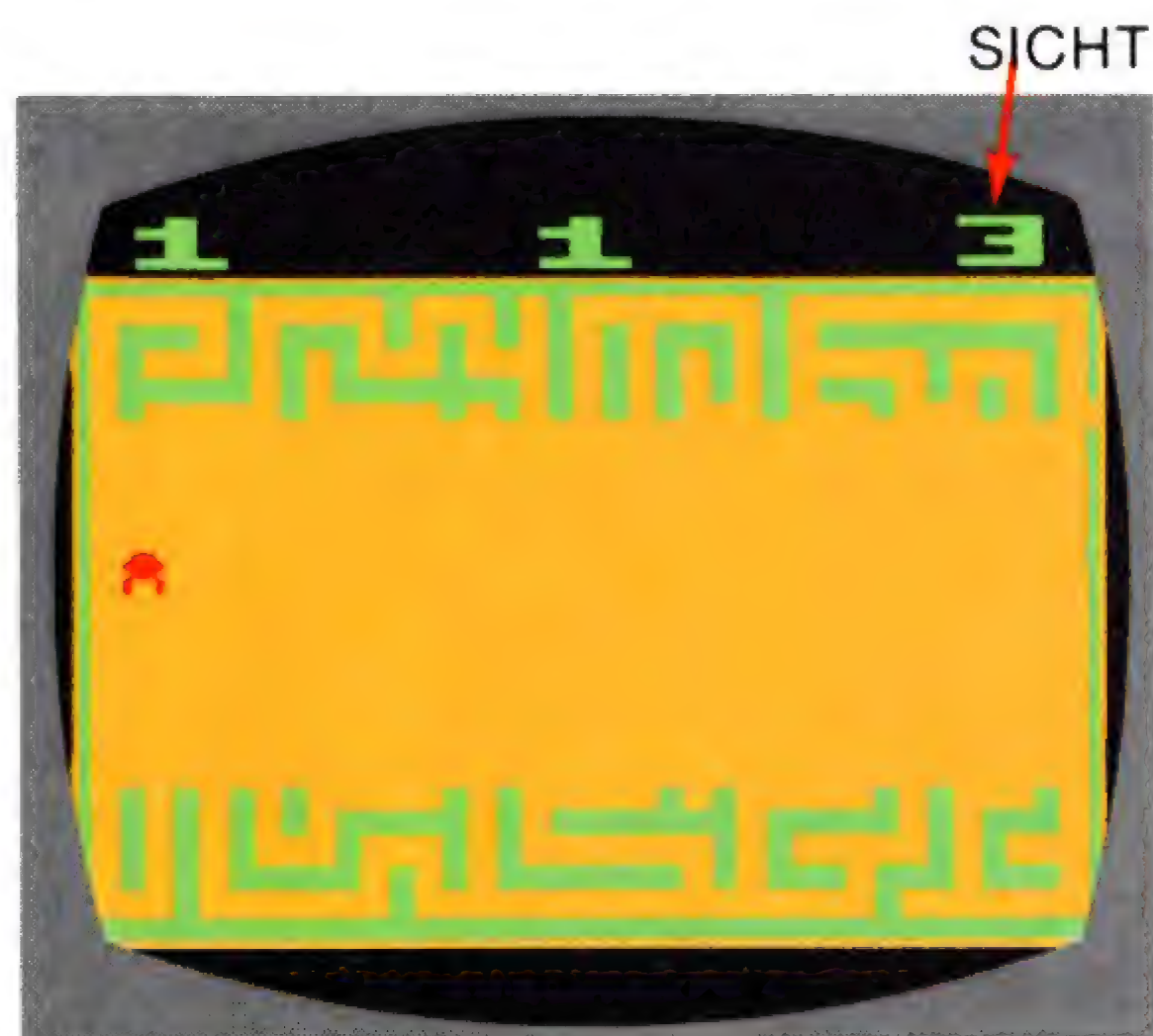
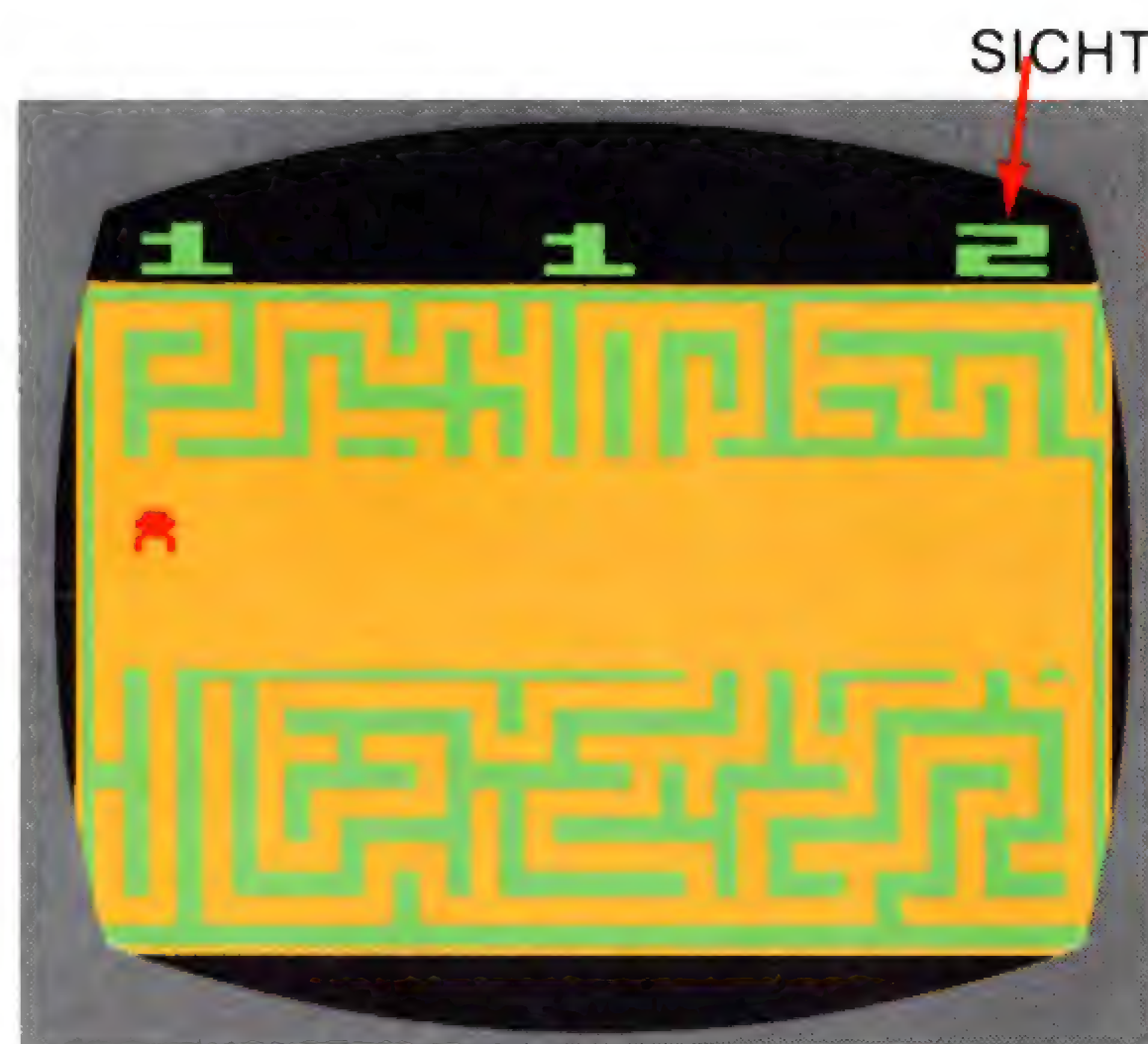
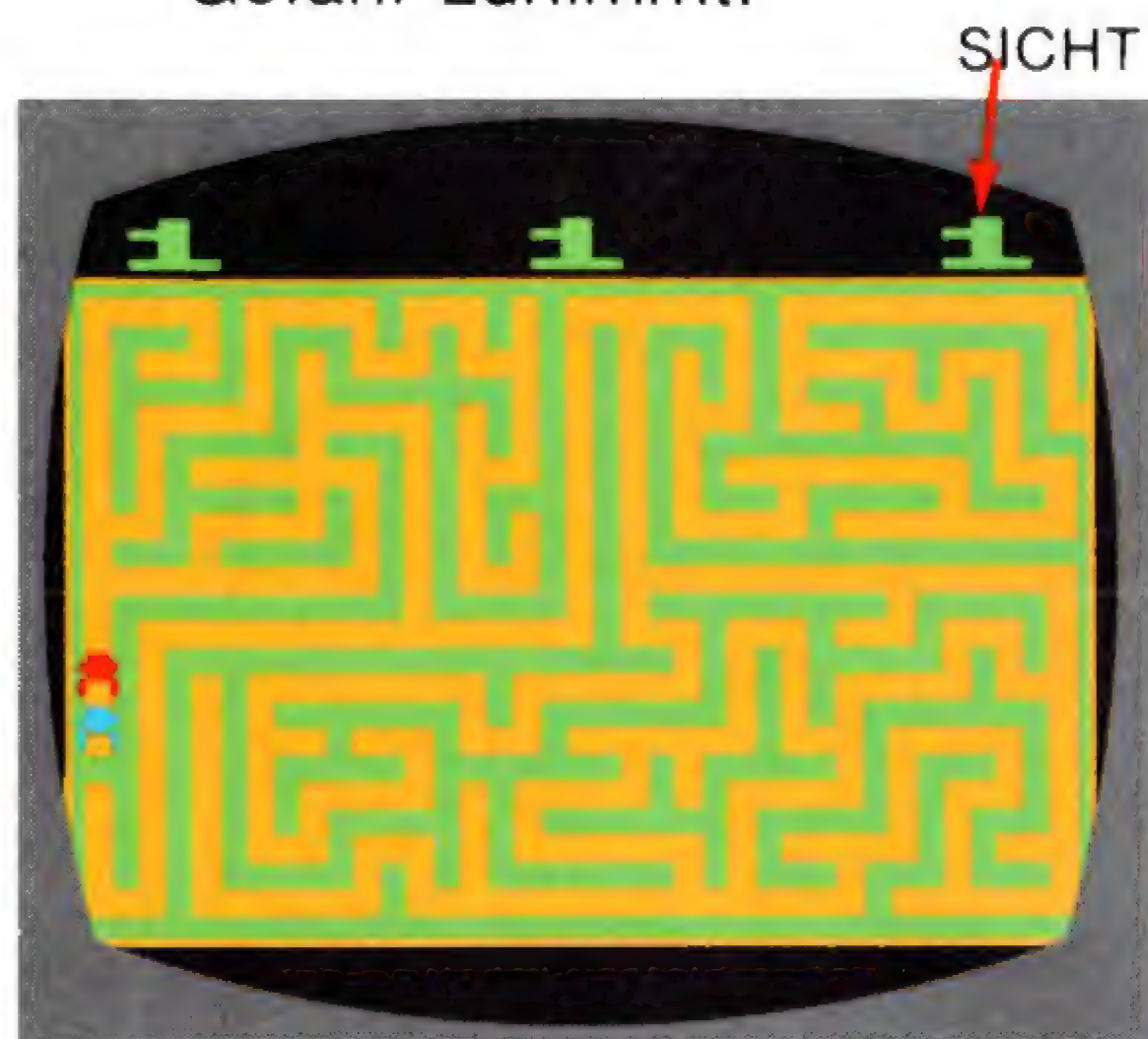
SICHTVERHALTNISSE

In einigen Spielen fällt bei allen oder einigen Straßenblöcken manchmal der Strom aus. Die Zahl oben rechts auf dem Bildschirm zeigt an, wieviel des Labyrinths während eines Spiels sichtbar ist:

- 1 — Ungehinderter Spielverlauf — das ganze Labyrinth ist während des ganzen Spiels sichtbar.
2 — Ein kleiner Teil des Labyrinths ist unsichtbar.
3 — Ein großer Teil des Labyrinths ist unsichtbar, so daß die Gefahr zunimmt.

- 4 — Höchste Spannung — das ganze Labyrinth ist unsichtbar.

Wenn ein Polizist eines der unsichtbaren Labyrinth verläßt, erscheint das Labyrinth auf dem Bildschirm. Zum Einstellen der Spielnummer, Geschwindigkeit und Sichtverhältnisse, **Spielwahl-Schalter** drücken. Für jede Geschwindigkeit, beginnend mit Geschwindigkeit 1, erscheinen alle verfügbaren Spielnummern und Sichtverhältnisnummern auf dem Bildschirm. Schalter solange drücken, bis gewünschte Geschwindigkeits-, Spiel- und Sichtverhältnis-Kombination oben auf dem Bildschirm angezeigt wird.



SPIELVARIATIONEN

Jedes Spiel hat verschiedene Variationen oder Besonderheiten, die dem Polizisten dabei helfen oder ihn daran hindern können, seinen Weg aus dem Labyrinth herauszufinden.

GEFANGENNAHME

Der Spieler muß sich heldenhaft verhalten und drei Räuber gefangennehmen, bevor er das Spiel gewinnt. Um dies zu tun, Polizisten zum Räuber hinbewegen und ihn berühren. In Spielen mit GEFANGENNAHME erscheinen oben auf dem Bildschirm für jeden Spieler farbcodierte Balken. Jedesmal wenn ein Spieler einen Räuber gefangennimmt, erscheint der entsprechende Balken. (Blauer Balken = blauer Räuber.)

2, 3 ODER 5 RAUBER

Je nach dem Spiel, das gespielt wird, erscheinen auf der rechten Seite des Bildschirms zwei, drei oder fünf Räuber. Sie lauern hinter Ecken auf die Polizisten. Wenn sie einen Polizisten berühren, wird er automatisch aus dem Spiel gestoßen, und der Spieler verliert.

WUNDEN

Wenn ein Polizist von einem Räuber berührt wird, wird er gelähmt. Er gewinnt seine Kraft erst nach einigen Augenblicken wieder und kann sich dann langsam wieder mit normaler Geschwindigkeit bewegen.

ANMERKUNG

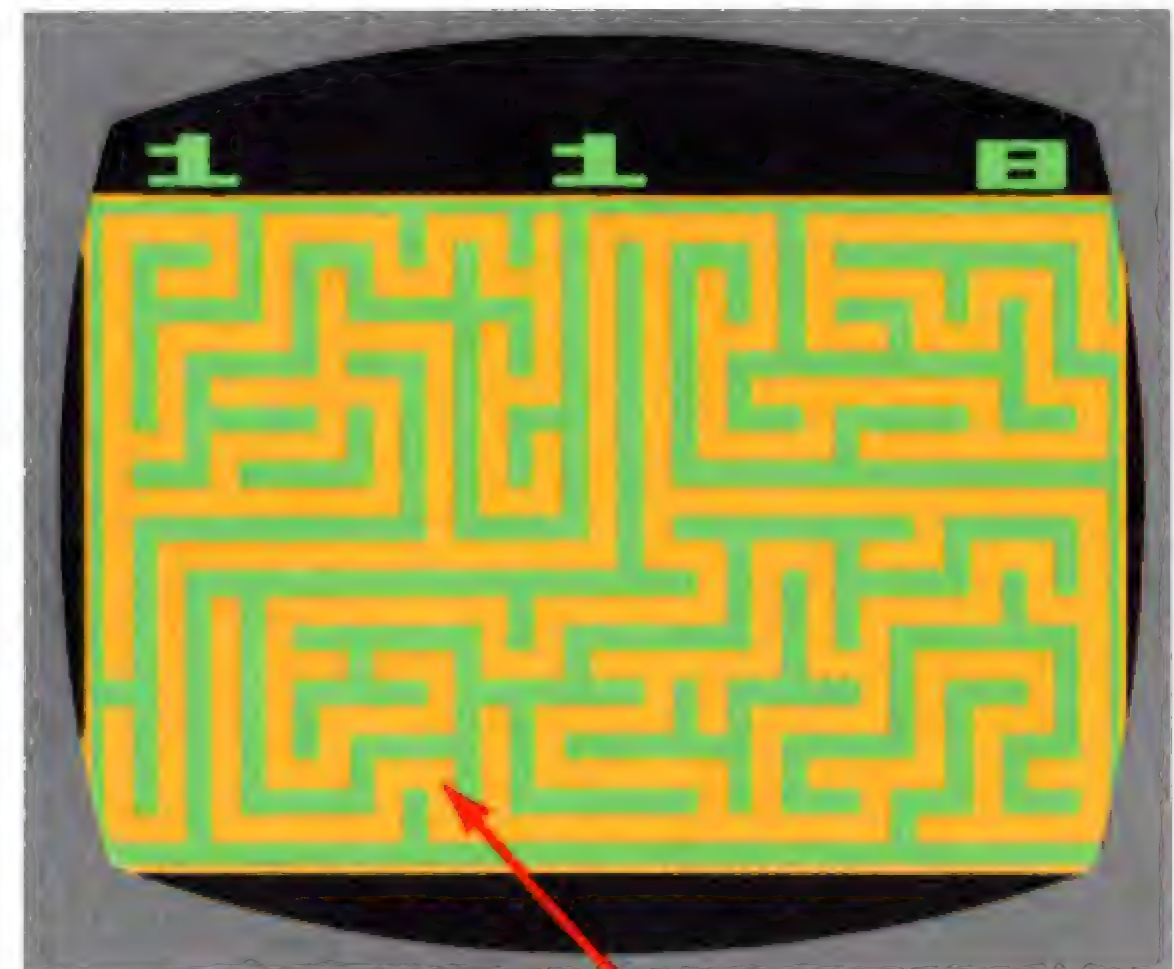
Ein verwundeter Polizist bewegt sich weiter in die Richtung, in die er steuerte, als er verwundet wurde. Der Spieler kann die Richtung des Polizisten erst bei der nächsten Kreuzung ändern.

TERROR

Der Polizist eines Spielers kann das Labyrinth erst dann verlassen, wenn der Polizist des Gegenspielers von Räubern aus dem Labyrinth gestoßen wurde.

BLOCKADE

Ein Spieler kann den Gegenspieler verwirren, indem er eine Blockade hinterläßt, die einer Sackgasse des Labyrinths ähnelt. Der Gegenspieler kann natürlich durch die Blockade hindurchgehen, doch Blockaden können ein nützliches strategisches Mittel sein. Eine Blockade wird errichtet, indem der rote Reglerknopf gedrückt wird. Wenn eine neue Blockade errichtet wird, verschwindet die vorherige.



BLOCKADE

AUTOMATISCHER ÜBERBLICK

Hier ist Hilfe in der Dunkelheit! Bei unsichtbaren Labyrinthen oder Stromausfällen läßt der Computer alle paar Sekunden das ganze Labyrinth auf dem Bildschirm aufblitzen. Jeder Spieler versucht, den richtigen Weg schneller als der Gegenspieler zu erkennen.

SPIELER-ÜBERBLICK

Bei Spielen mit unsichtbaren Labyrinthen kann jeder Spieler

einen kurzen Blick auf das ganze Labyrinth werfen, indem er den roten Reglerknopf drückt. Das Labyrinth wird dann für kurze Zeit auf dem Bildschirm sichtbar.

SPÄHER

Bei unsichtbaren Labyrinth hat der Polizist einen Partner oder Späher, der vor ihm hergeht. Der Späher weist ziellos den Weg, doch der Spieler braucht ihm nicht zu folgen.

ANMERKUNG: Alle 16 MAZE CRAZE-Spiele haben vier mögliche Sichtverhältnis-Einstellungen. Bei Spielen 6 und 7 gibt es zusätzliche

Variationen. Spiel 6 mit Sicht 1 ist eine Spielvariation mit 5 RÄUBERN. Spiel 6 mit allen anderen Sichtverhältnissen ist eine Spielvariation mit SPIELER-ÜBERBLICK. Spiel 7 mit Sicht 1 kombiniert die Spielvariationen 5 RAUBER und TERROR. Spiel 7 mit allen anderen Sichtverhältnissen ist eine Spielvariation mit SPÄHERN. In allen anderen Spielen kann der Spieler die gewünschten Sichtverhältnisse wählen.

Siehe Spiele-Matrix für die Spielvariationen.

SPIELNUMMER																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2 RAUBER		■							■	■			■			
GEFANGENNAHME				■				■				■		■		
3 RAUBER			■		■						■				■	
5 RAUBER						■	■									
AUTO-BLICK	■			■								■			■	
SPIELER-BLICK		■	■			■		■					■	■		
WUNDEN					■								■			
BLOCKADE								■			■	■				
TERROR							■			■					■	
SPAHER							■									

Sicht 1
Sicht 2,3,4
Sicht 1
Sicht 2,3,4

Keine
Spielvariationen

16 VIDEO GIOCHI

MAZE CRAZE™



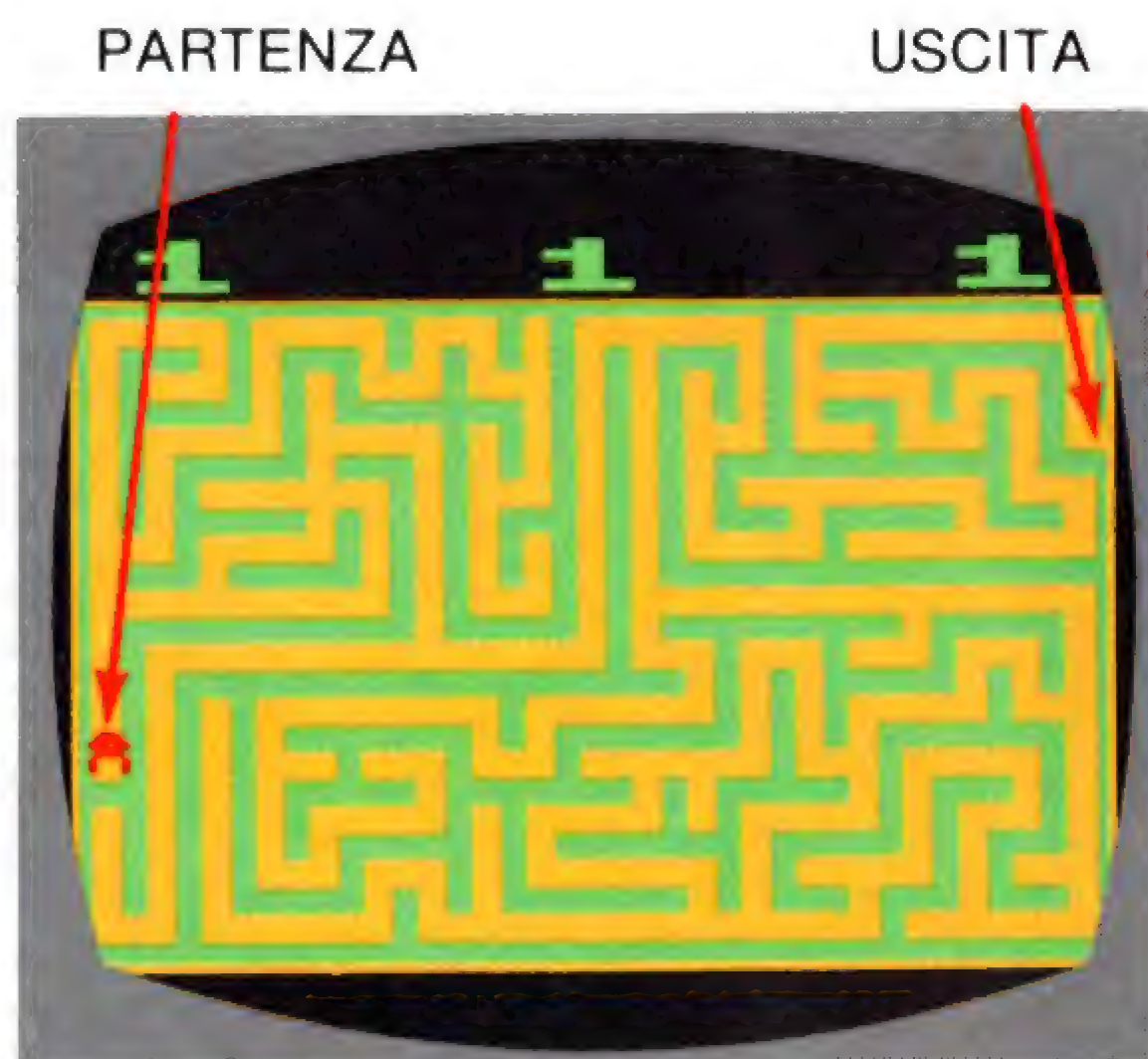
Con questa cassetta usare i telecomandi a leva. Accertarsi che i telecomandi siano saldamente *consulti il manuale di istruzioni* per collegati al Computer System. *Si quanto riguarda i dettagli.* Tenere i telecomandi con il pulsante rosso

in alto a sinistra guardando il teleschermo.

NOTA: per prolungare la vita del Computer System e proteggere i componenti elettronici spegnetelo quando inserite o disinserite una cassetta.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore controlla un poliziotto blu o rosso. La vostra battuta di caccia si svolge nel labirinto degli isolati della città, e dovete trovare l'uscita del labirinto come mostrato in figura.



USO DEI COMANDI

Spostate la leva del telecomando a destra, oppure a sinistra, in alto o in basso per muovere il vostro poliziotto. Premete il pulsante rosso del telecomando per:

- scegliere un nuovo labirinto per il gioco che avete appena ultimato.

- usare le caratteristiche offerte in alcuni giochi (vedere il paragrafo **varianti di gioco** per una dettagliata classificazione di queste caratteristiche).

INIZIO DEL GIOCO

Usate il commutatore **Game Select** per scegliere il numero del gioco, la visibilità e la velocità che desiderate giocare.

Usate il commutatore "**Game Reset**" per iniziare il gioco, per scegliere un differente labirinto nel gioco da voi selezionato oppure per vedere un labirinto invisibile prima dell'uscita.

COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ

Con il commutatore nella posizione "**A**", il vostro poliziotto si muove alla stessa velocità dei ladri, nella posizione "**B**" il vostro poliziotto si muove più veloce dei ladri.

Voi siete un polizotto ed affrontate il pericolo e la suspense così come il vostro avversario attraverso le vie della città. Il primo giocatore che raggiunge l'uscita del labirinto vince la gara.

Dovunque durante il gioco potrete incontrare ladri armati, blocchi ed altri ostacoli che vi proibiscono di finire la vostra battuta.

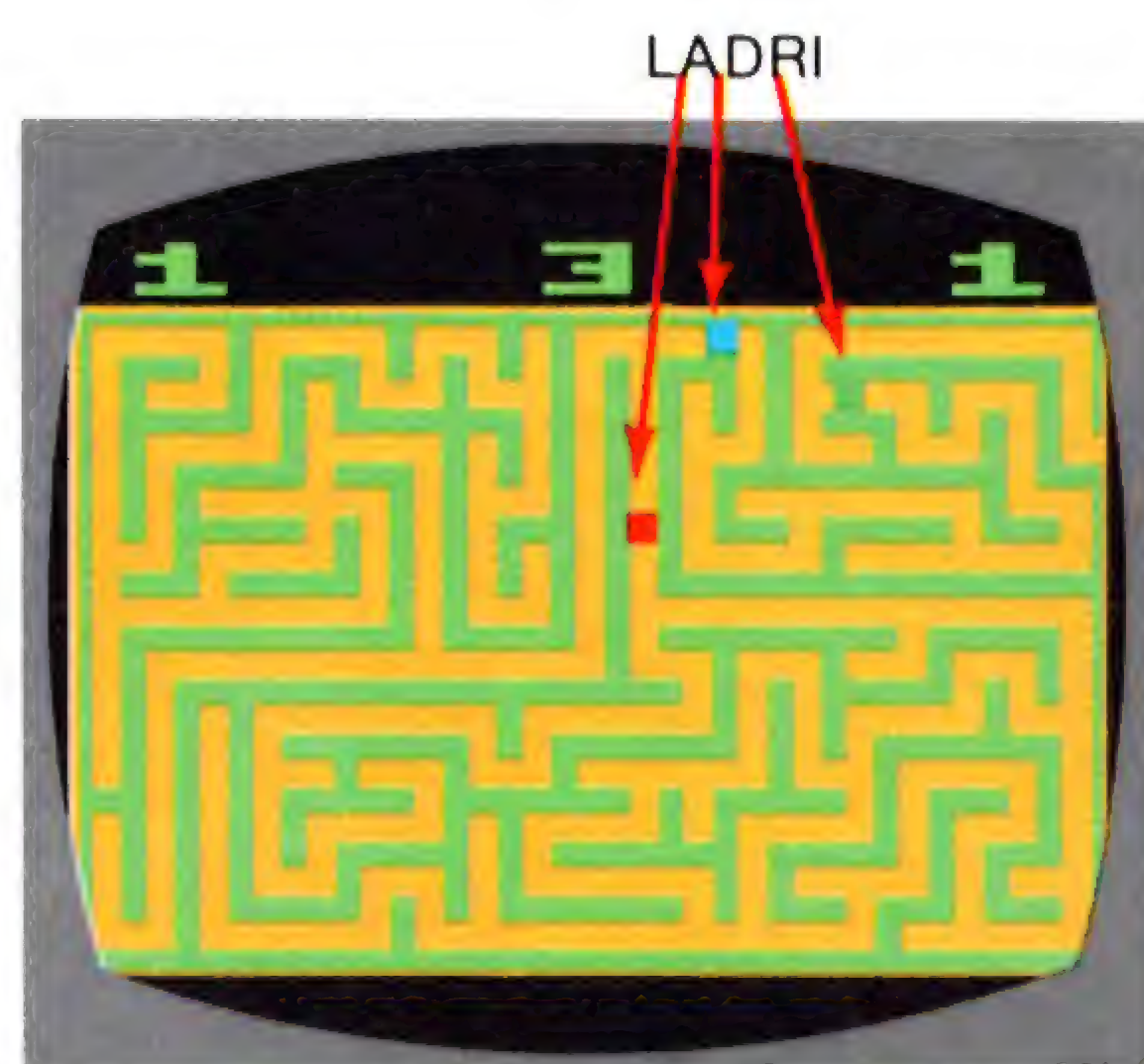
Udirete i passi dei poliziotti, con un effetto sonoro, quando qualcuno incontra un ladro oppure raggiunge l'uscita del labirinto si avrà uno speciale effetto sonoro.

Il numero in alto al centro dello schermo rappresenta il numero del gioco.

Velocità

Il numero visibile nella parte alta sinistra rappresenta la velocità dei poliziotti e dei ladri.

1. Media
2. Veloce
3. Lenta
4. Lenta calcolata



Visibilità

Durante alcuni giochi, tutti o alcuni dei blocchi della città possono subire dei black out. Il numero in alto a destra indica la visibilità nel labirinto:

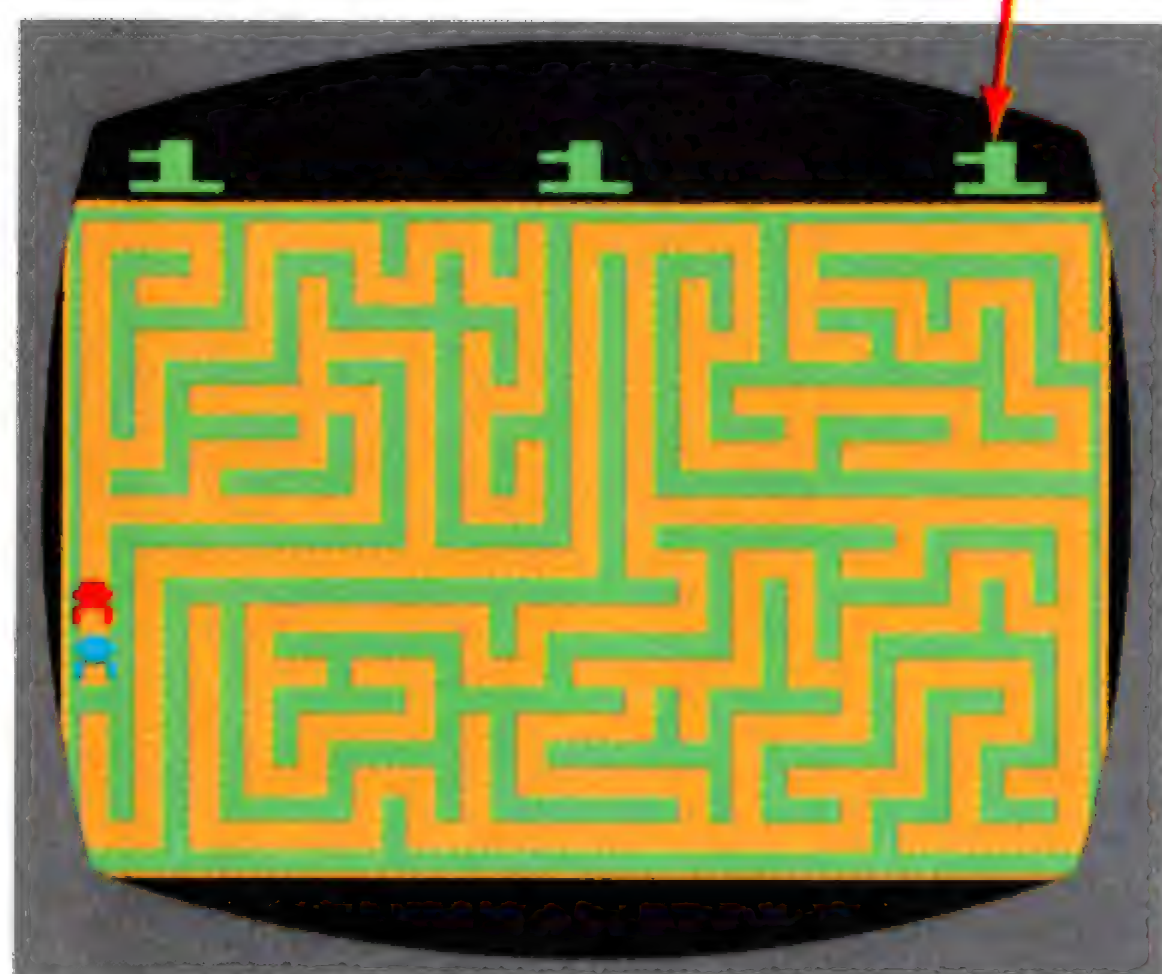
1. gioco con tutto il labirinto visibile
2. una piccola parte del labirinto è invisibile
3. una larga parte del labirinto è

invisibile quindi aumenta il pericolo.

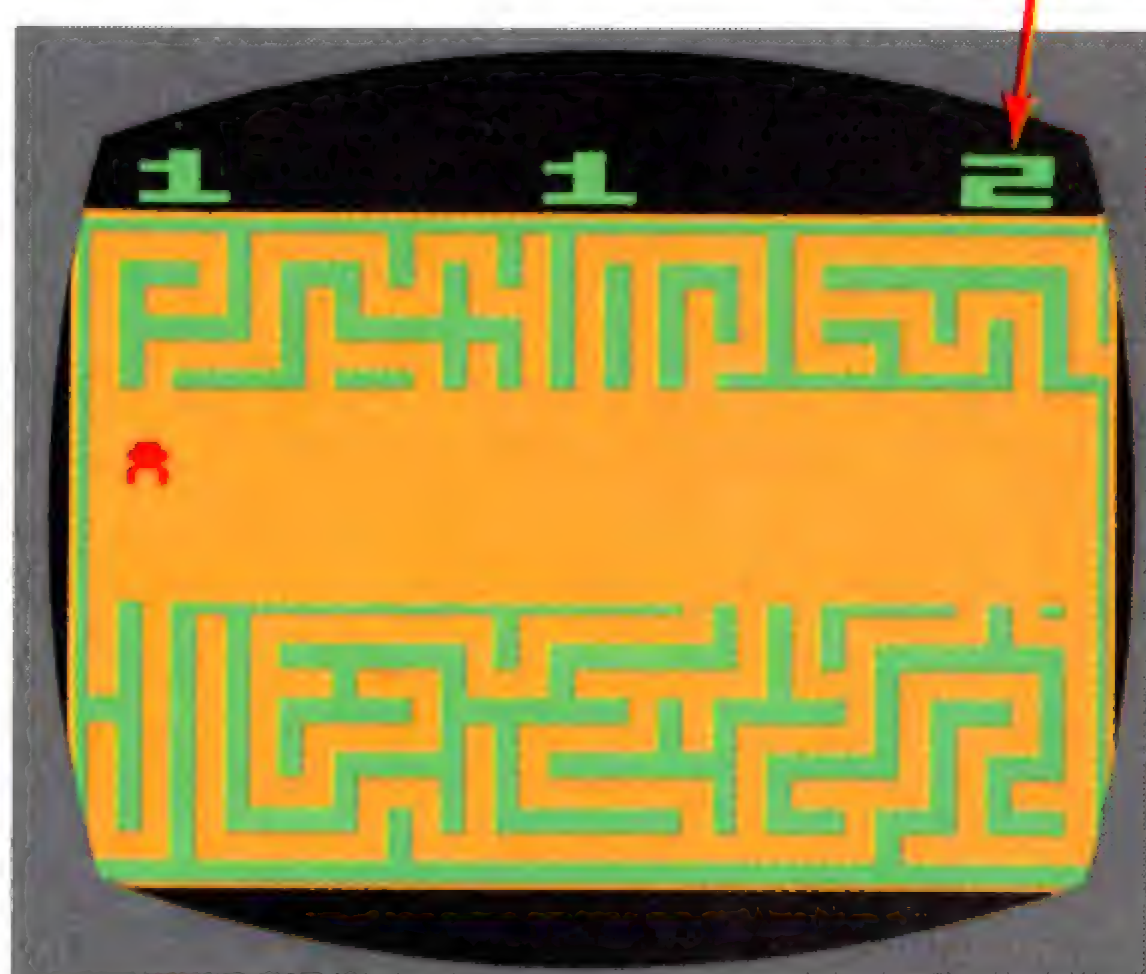
4. il labirinto è completamente invisibile quindi si avrà il massimo della suspense e del pericolo.

Quando un poliziotto raggiunge l'uscita del labirinto invisibile, il labirinto appare sullo schermo. Per selezionare il numero del gioco, la velocità e la visibilità, premere il commutatore "Game Select".

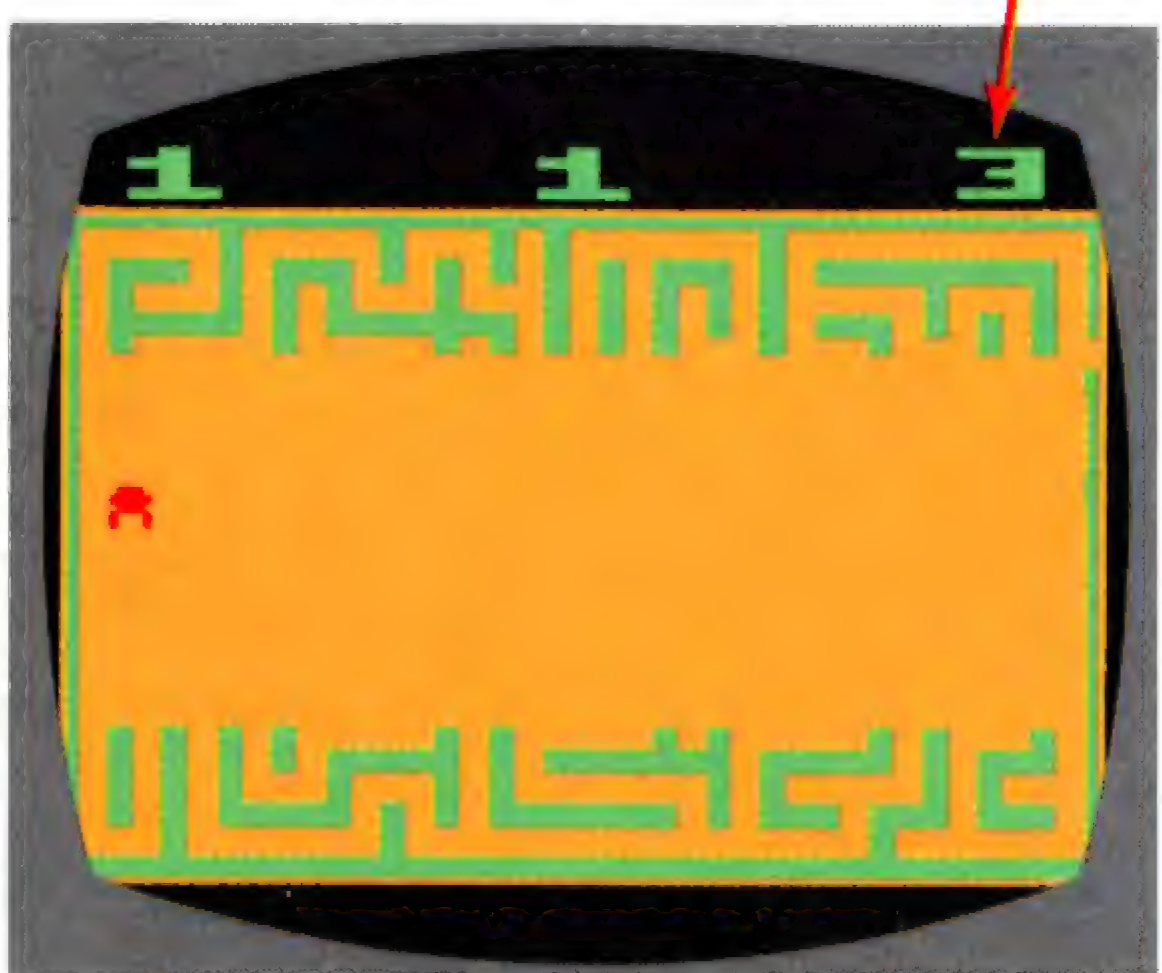
VISIBILITÀ



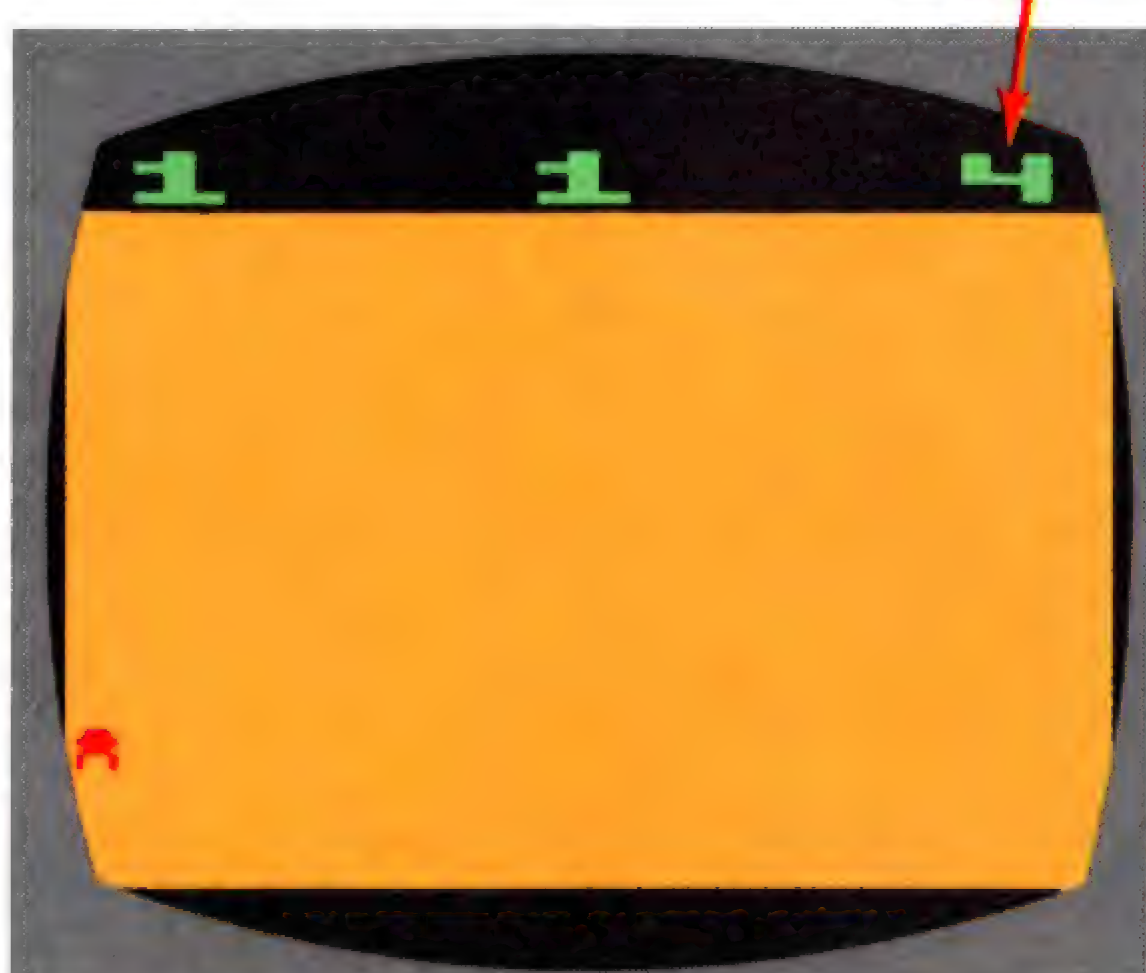
VISIBILITÀ



VISIBILITÀ



VISIBILITÀ



VARANTI DEL GIOCO

Ogni gioco offre differenti varianti o caratteristiche che possono assistere oppure ostacolare la vostra uscita dal labirinto.

CATTURA—Voi dovete diventare un eroe e catturare 3 ladri prima di vincere il gioco. Per fare questo, rincorrete il ladro e toccatelo. Nei giochi “**CATTURA**”, dei quadrati colorati appariranno in alto sullo schermo per ogni giocatore, ogni volta che si tocca un ladro il quadrato dello stesso colore sparirà.

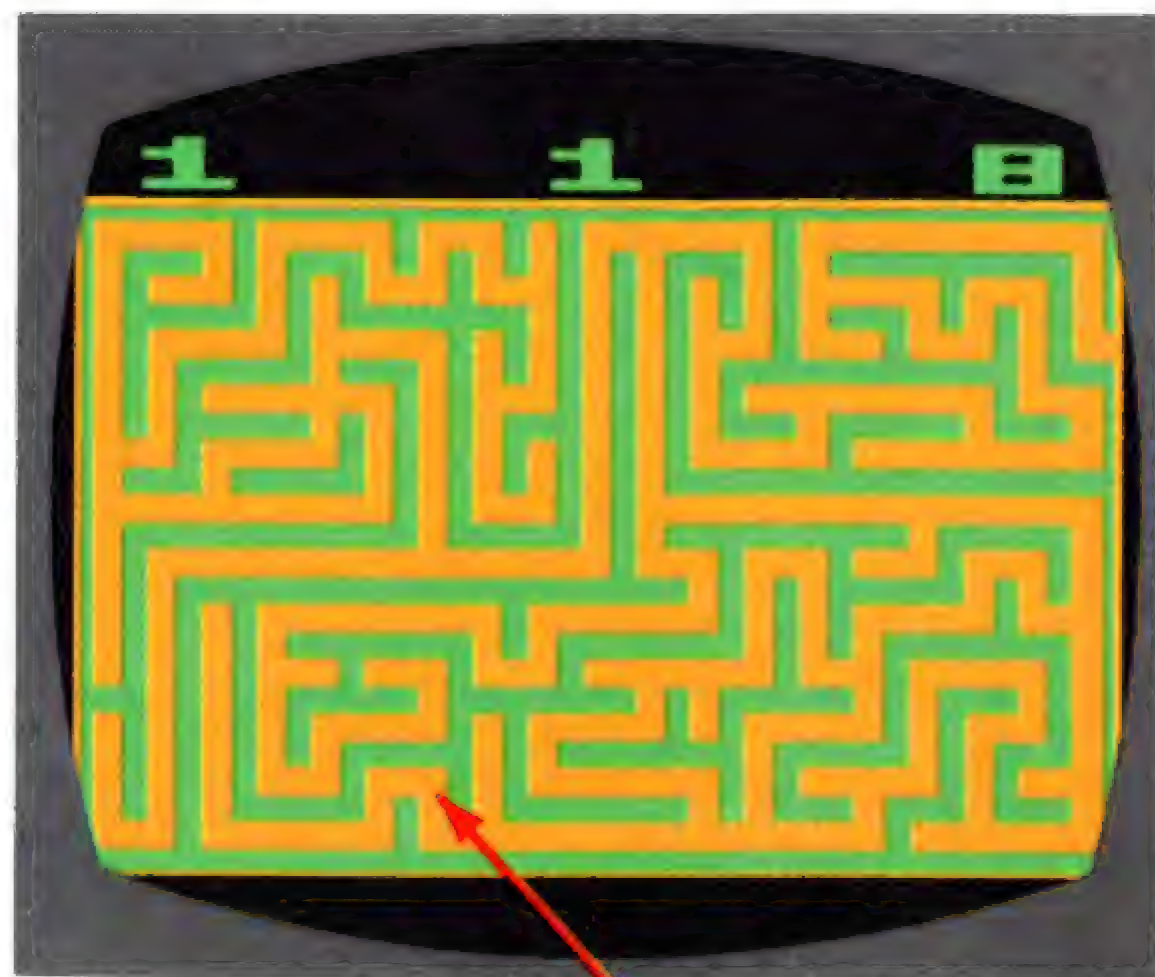
2, 3 o 5 LADRI—È possibile giocare contro 2, 3 oppure 5 ladri visibili nella parte destra del labirinto, essi si porranno in agguato negli angoli del labirinto e quando toccano il vostro poliziotto, sarete automaticamente eliminati dal gioco.

FERIMENTO—Se un ladro tocca il vostro poliziotto rimarrete paralizzati e solo dopo alcuni attimi recupererete le forze e gradualmente potrete muovervi alla normale velocità.

NOTA: un poliziotto ferito continua a muoversi nella stessa direzione presa prima di essere stato ferito, solo al prossimo incrocio può cambiare la direzione.

TERRORE—Il vostro poliziotto non può uscire dal labirinto finché il vostro avversario non è stato eliminato.

POSTO BLOCCO—Serve per confondere il vostro avversario. Egli può comunque attraversarlo, i posti di blocco vengono usati come strategia. Per lasciare un posto di blocco premere il tasto rosso del telecomando.



POSTO DI BLOCCO

AUTOMATIC PEEK—Con questa caratteristica nei giochi con il labirinto invisibile, il Computer visualizza il labirinto completo per alcuni secondi sullo schermo.

PLAYER PEEK—Duranti i giochi con il labirinto invisibile, un giocatore può visualizzare il labirinto premendo il tasto rosso del telecomando. Il labirinto rimane visualizzato momentaneamente.

SCOUTS—Durante i giochi con il labirinto invisibile, il vostro poliziotto ha un partner oppure uno scout che si muove dietro di lui. Lo scout viaggia a caso per il labirinto ma voi siete libero di ignorare la sua suggestione.

NOTE: tutti i 10 giochi del MAZE CRAZE hanno 4 livelli di visibilità. I giochi 6 e 7 sommano le varianti. Il gioco 6 con visibilità 1 è un gioco con 5 ladri, il gioco 6 con altre visibilità è un gioco con player peek. Il gioco 7 con visibilità si gioca con 5 padri e con la

variante "TERRORE" contemporaneamente, mentre con le altre visibilità e una variante di gioco con scouts.

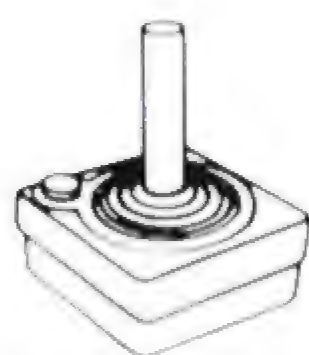
Per tutte le varianti di gioco, vedere la tabella delle varianti di gioco.

GIOCO NO.																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2 LADRI		■							■	■			■			
CATTURA				■				■				■		■		
3 LADRI			■		■						■				■	
5 LADRI						■	■									
AUTO PEEK	■			■								■			■	
PLAYER PEEK		■	■			■		■					■	■		
PERIMENTO					■								■			
POSTO DI BLOCCO								■			■	■				
TERRORE							■			■					■	
SCOUTS							■									

Visibilità 1
Visibilità 2, 3, 4
Visibilità 1
Visibilità 2, 3, 4

16 JUEGO VIDEO

MAZE CRAZE™



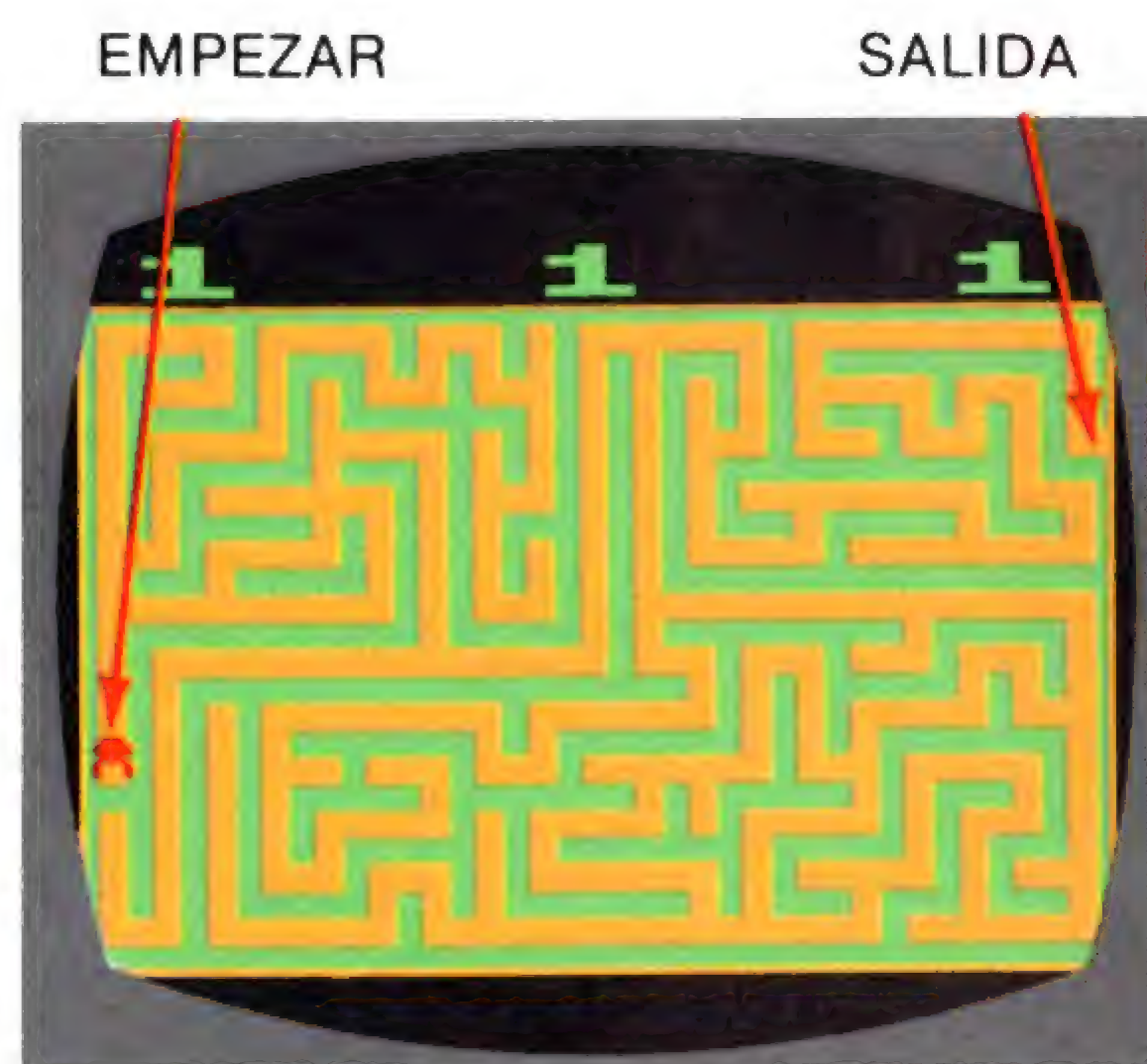
Utilice sus controles de Palanca de mando con esta cassette ATARI. Asegúrese de que los controles están conectados firmemente a los enchufes hembra de los controles de la izquierda y de la derecha en la parte trasera de su Sistema Video Computador ATARI.

Mantenga el control con el botón rojo a su izquierda hacia la pantalla de televisión. Vea su manual de instrucciones para más detalles. **NOTA:** Apague siempre la consola al insertar o retirar una cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computador ATARI.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador controla un policía azul o rojo. La ronda de su policía es un laberinto de manzanas de una ciudad, y usted debe mover el policía desde la parte izquierda del laberinto hasta la salida a la derecha, como muestra el Diagrama.

NOTA: POLICIAS Y LADRONES puede jugarse por un jugador, según el número de juego que se esté jugando. Vea "VARIACIONES DE JUEGO" y la Matriz de juego para determinar si tiene que ocurrirle algo a un segundo jugador para que usted pueda salir del laberinto y terminar el juego.



EMPLEO DE LOS CONTROLES

Para mover su policía, empuje la palanca hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha.

Presione el botón rojo del control para:

- Seleccionar un nuevo laberinto

para el juego que usted acaba de completar.

- Utilice las características ofrecidas en algunos juegos. (Vea la selección "VARIACIONES DE JUEGOS" para una explicación detallada).

PARA EMPEZAR A JUGAR

Pulsador de seleccion de juego

Use este pulsador para seleccionar el número del juego, la visibilidad y la velocidad a la que desee jugar.

Pulsador de inicio de juego.

Use este interruptor para comenzar a jugar, para elegir un laberinto diferente para el juego que usted ha seleccionado, o para ver un laberinto invisible antes de su salida.

Programadores de dificultad izquierdo y derecho.

En la posición **A**, su policía se mueve a la misma velocidad que los ladrones. En la posición **B**, su policía se mueve más rápido que los ladrones. El jugador de la izquierda usa el programador de dificultad izquierdo; el jugador de la derecha usa el programador de dificultad derecho.

EL JUEGO

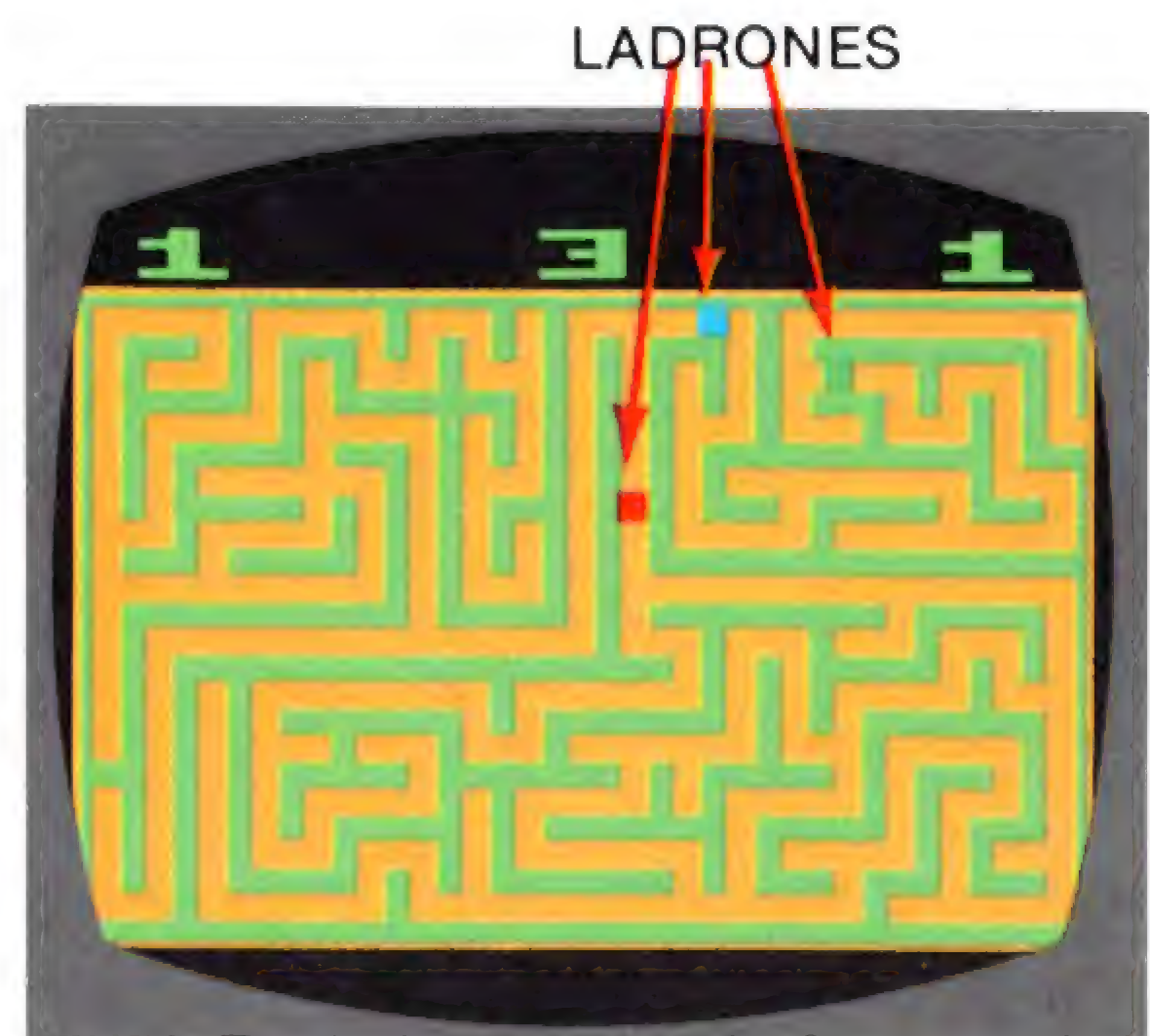
Usted es un policía enfrentándose al peligro y al suspense, mientras que usted y su adversario buscan la salida a través de las manzanas de la ciudad. El primer jugador que llega a la salida a la derecha del laberinto gana el juego. Durante el juego usted puede que encuentre ladrones armados, bloqueos y otros obstáculos que le impiden terminar su ronda.

Usted oirá los pasos de policías, además del ruido producido cuando alguien tropieza con un callejón sin salida, o los efectos sonoros especiales cuando alguien sale de un laberinto. También podrá experimentar el peculiar sonido que se produce cuando un ladrón captura a un policía.

El número del centro en la parte superior del campo de juego representa el número de juego.

VELOCIDAD

¿Con qué rapidez puede su policía reaccionar ante el peligro? El número de la parte superior izquierda del campo de juego



representa la velocidad a la que caminan los policías y ladrones.

- 1.- MEDIA 2.— RAPIDA
3.- LENTA 4.- LENTA CALCULADA

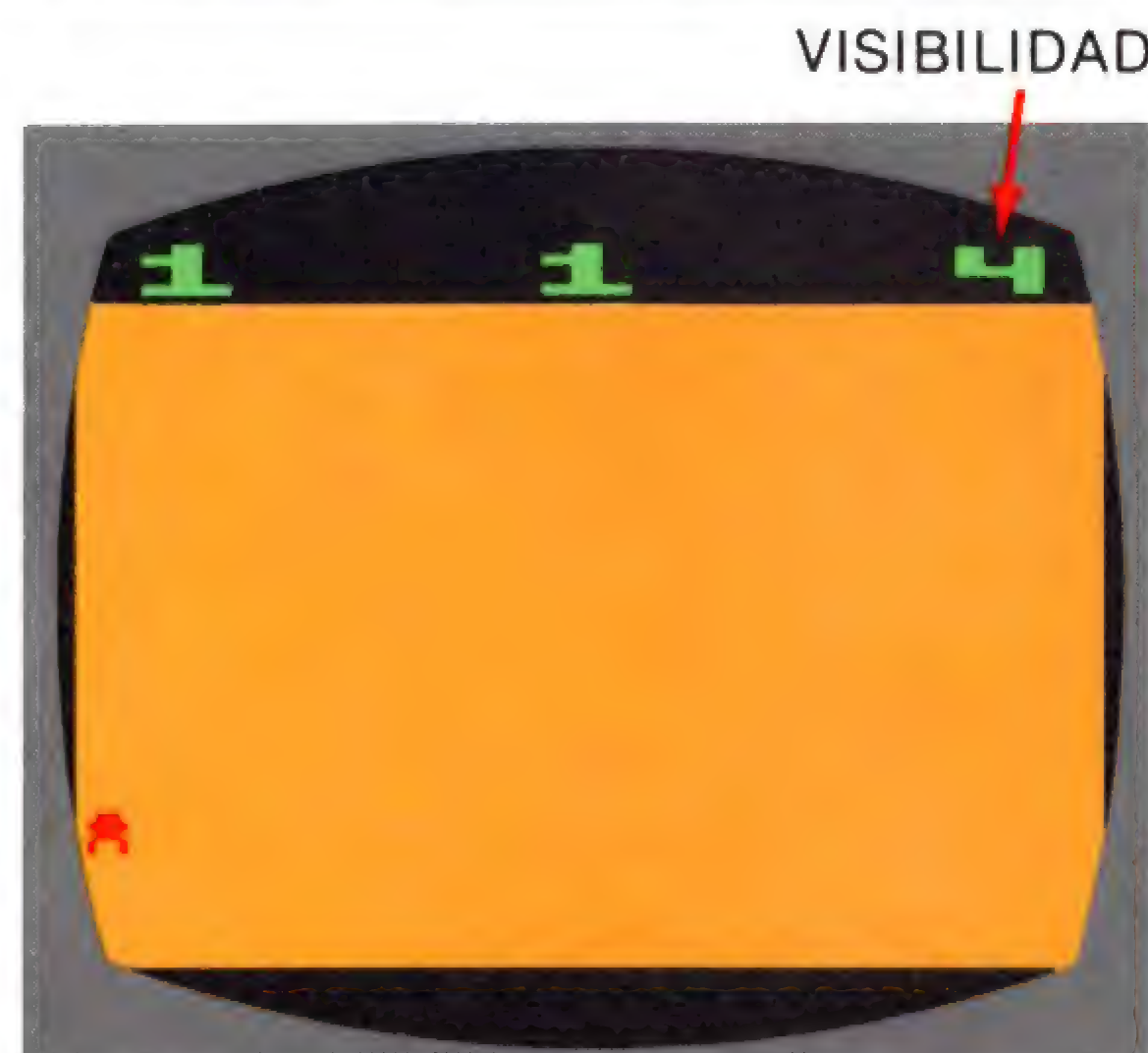
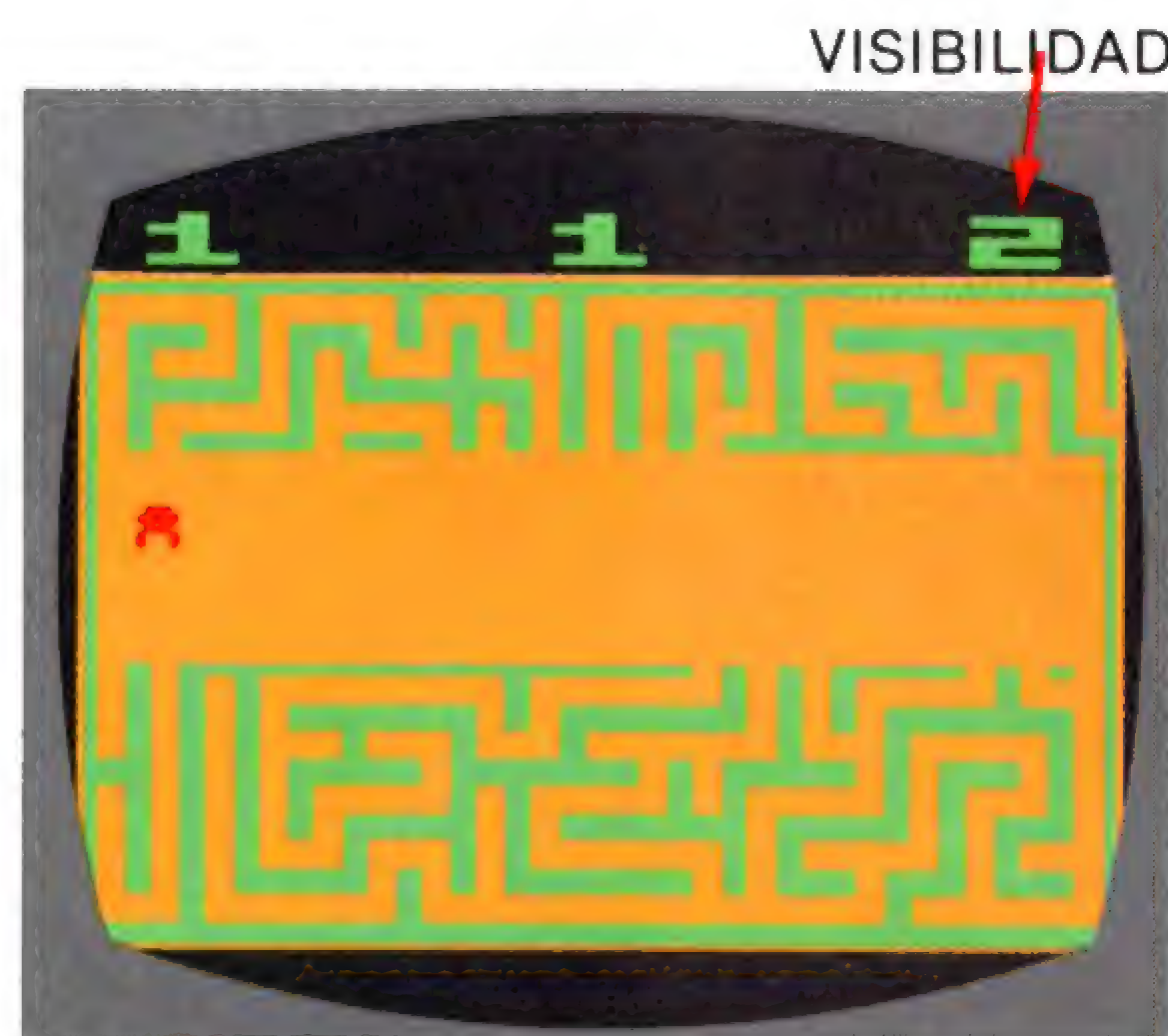
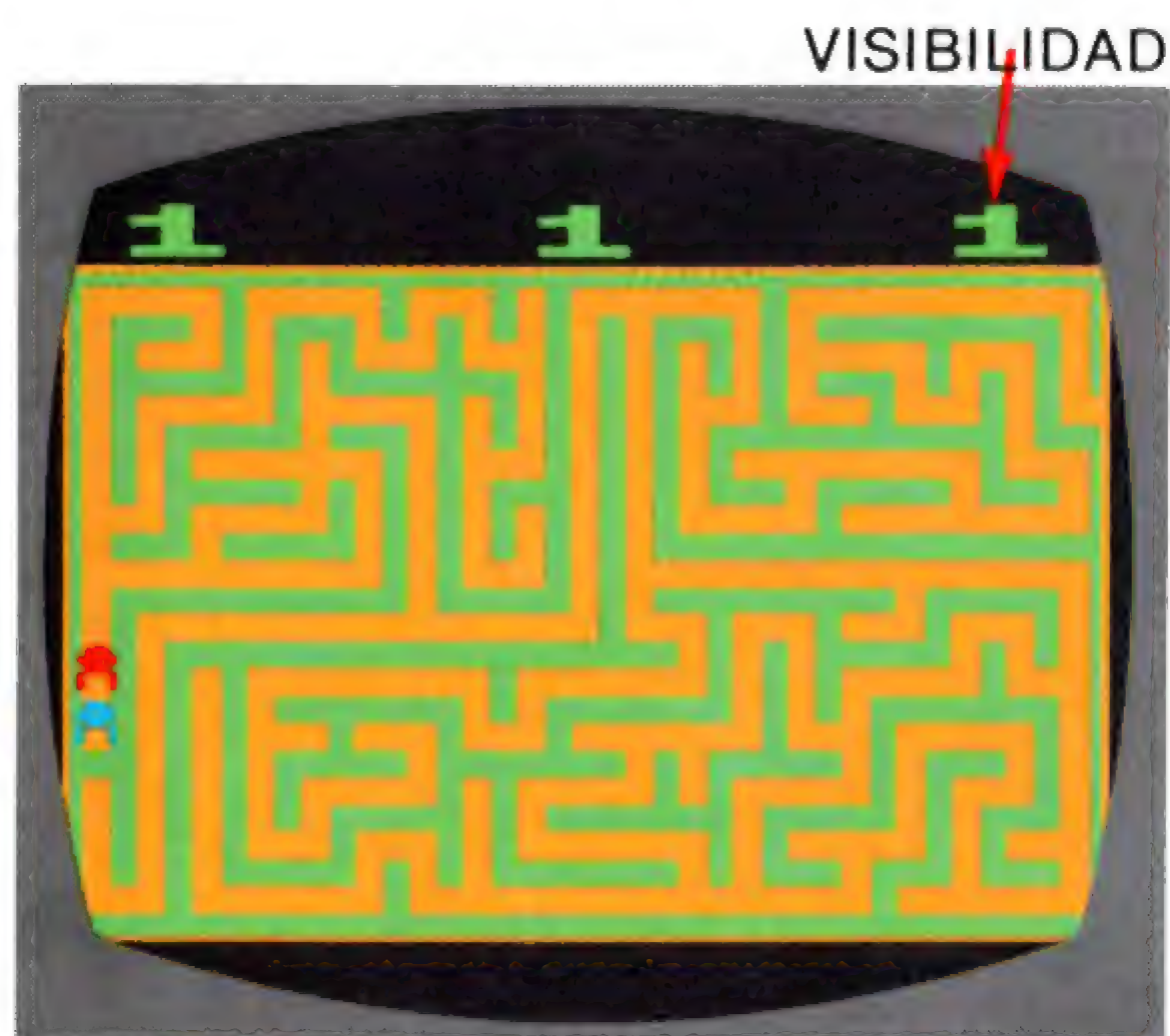
VISIBILIDAD

Durante algunos juegos, todos o algunos de los bloques de la ciudad pueden experimentar un apagón de luces. El número de arriba de la derecha represente el trozo de laberinto que puede ver durante el juego:

- 1.- Juego sencillo con todo el laberinto visible durante todo el juego.
- 2.- Una pequeña porción del laberinto es invisible.
- 3.- El peligro aumenta al estar una

- gran parte del laberinto invisible.
4.- El máximo suspense con todo el laberinto invisible.

Cuando un policia sale de cualquiera de los laberintos invisibles, el laberinto aparece en la pantalla. Para seleccionar un número de juego, la velocidad y la visibilidad, presione el pulsador de seleccion de juego. Todos los números de juego y números de visibilidad aparecerán en cada velocidad comenzando con la velocidad número 1. Continúe presionando el pulsador hasta que la combinación de velocidad, juego y visibilidad que desee aparezca en la parte superior de la pantalla.



VARIACIONES DE JUEGO

Cada juego ofrece diferentes variaciones o características que pueden ayudarle o entorpecerle el encontrar la salida del laberinto.

CAPTURA.

Usted debe convertirse en un héroe y capturar a tres ladrones antes de ganar el juego. Para hacer esto, mueva su policía hacia el ladrón y haga contacto. Durante los juegos que tienen la característica de CAPTURA, barras con el correspondiente color de cada jugador aparecen en la parte superior de la pantalla; cada vez que usted captura un ladrón, la barra correspondiente desaparece (Barra azul = Ladrón azul).

2, 3 ó 5 LADRONES

Según el juego que usted está jugando, 2, 3, ó 5 ladrones aparecen en la parte derecha de la pantalla. Estos estarán escondidos detrás de las esquinas esperándole. Si le tocan, usted queda automáticamente desechado del juego y pierde.

HERIDAS.

Usted se queda paralizado cuando los ladrones lo tocan. Sólo después de unos instantes recuperará fuerzas, y entonces podrá moverse gradualmente a su velocidad normal.

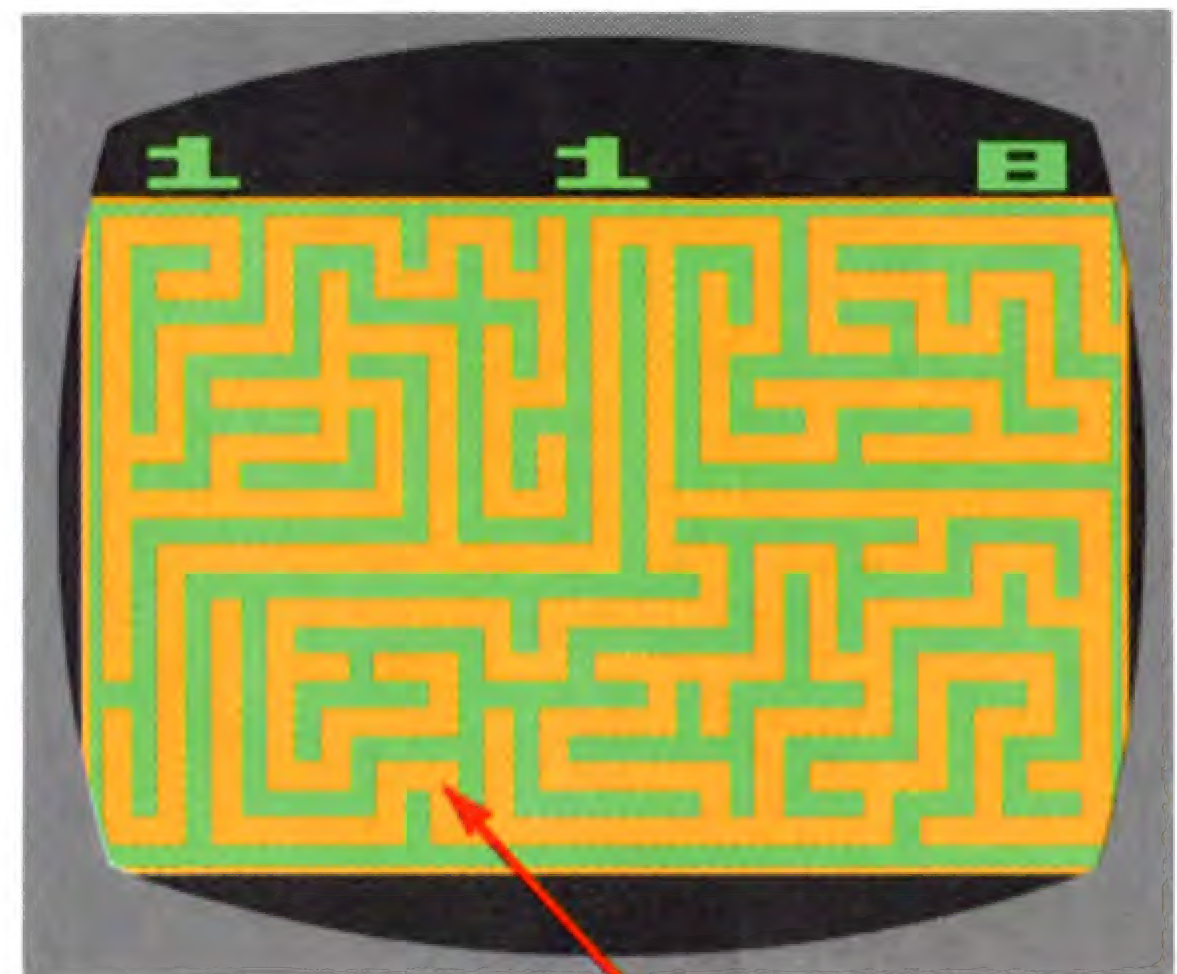
NOTA: Un policía herido continúa moviéndose en la misma dirección en la que iba cuando fue herido. Solamente cuando se llega a la próxima intersección se puede cambiar la dirección del policía.

TERROR

Su policía no puede salir del laberinto hasta que su adversario no sea expulsado del laberinto por los ladrones.

BLOQUEO.

Confunda a su oponente dejando en el laberinto un bloqueo que se parezca a un callejón sin salida. El puede pasar por el, por supuesto, pero los bloqueos pueden ser una estrategia muy útil. Presione el botón rojo del control para dejar un bloqueo. Cuando usted haga un nuevo bloqueo, el anterior desaparecerá.



BLOQUEO

OJEADA AUTOMÁTICA.

!Esta es su salida de la oscuridad! Cuando esté inmerso en un laberinto invisible o se produzca un apagón, la computadora hará aparecer el laberinto completo en la pantalla cada dos o tres segundos. Trate de encontrar la salida antes que su adversario.

OJEADA DE JUGADOR.

Durante los juegos invisibles, un jugador puede echar una ojeada al laberinto completo presionando el botón rojo del control. El laberinto permanece en la pantalla durante unos momentos.

EXPLORADORES.

En los laberintos invisibles, su policía tiene un compañero o explorador que se mueve delante de él. El explorador va el primero al azar, pero usted puede ignorar sus sugerencias.

NOTA: Los 16 juegos de POLICIAS Y LADRONES tiene cuatro opciones de visibilidad. Los juegos 6 y 7 se caracterizan por variaciones adicionales. El juego n° 6 con visibilidad 1 es una variacion de juego con 5 LADRONES. El juego n° 6 con otros números de visibilidad es un juego con OJEADA DE JUGADOR. El juego 7 con todos los otros números de visibilidad es una variedad de juego con EXPLORADORES. Todos los otros juegos le permiten elegir sus opciones de visibilidad. Vea la Matriz para las variaciones de juego.

N°. DE JUEGO	12345678910111213141516															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2 LADRONES																
CAPTURA																
3 LADRONES																
5 LADRONES																
OJEADA AUTOMATICA																
OJEADA DEL JUGADOR																
HERIDAS																
BLOQUEO																
TERROR																
EXPLORADORES																

MAZE CRAZE™

MAZE CRAZE™



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.
